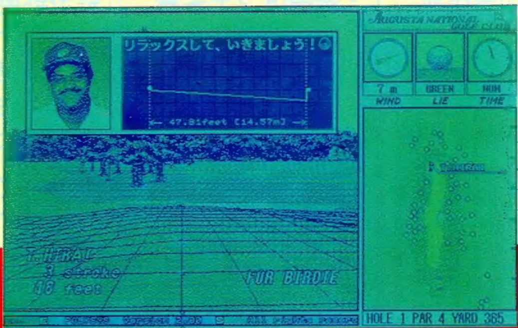

同人ソフト大集合
アソコンすうぱあスペシャル●16
パート
Part 5
掲載ソフト
総数55本!
同人ソフト
わくわく
カタログ
掲載ソフト141本プレゼント
コミックマーケット40
多角的レポート
イラストマップ・体験レポート・
コミケの達人・コスプレ製作入門講座
同人サークルの本音がギッシリ
サークルわんだあらんど
コミケの華!?
コスプレ大特集
サークル・インタビュー
YAMACO Software Products
電脳部隊SCHEMER
定価750円
アンケート
全21サークル
保存版
アソコン・ブックス

# 「遊ばせませう」あなたの「ノート」



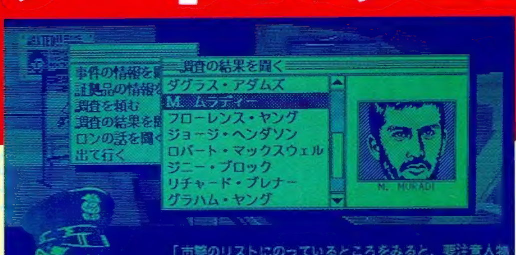




▲遙かなるオーガスタＣＴ＆Ｅソフト

話題のノート型パソコン。初めての対応ゲーム・カタログ

# ノートパソコン・ゲームカタログ

## おすすめソフト55＋の 遊び方と攻略ヒント




▲D.C.コネクション©リバーヒルソフト

近年最大のヒット商品のひとつ「ノートパソコン」がさらに身近になる、ノート対応・専用ゲームソフト情報源●遊んで楽しいヨリスグリ55本＋α ソフトの、タダシイ遊び方と攻略ノウハウを満載●スムーズに遊ぶためのハード解説&ゲームうんちくガイダンス●ノートパソコンユーザー、購入予定者必携の１冊！




▲ LAPTOP CHESS ©アクレイムジャパン　ツァイト

全国書店で好評発売中!!

アソコン・ブックス40
定価1300円（税込）
A５判、208ページ

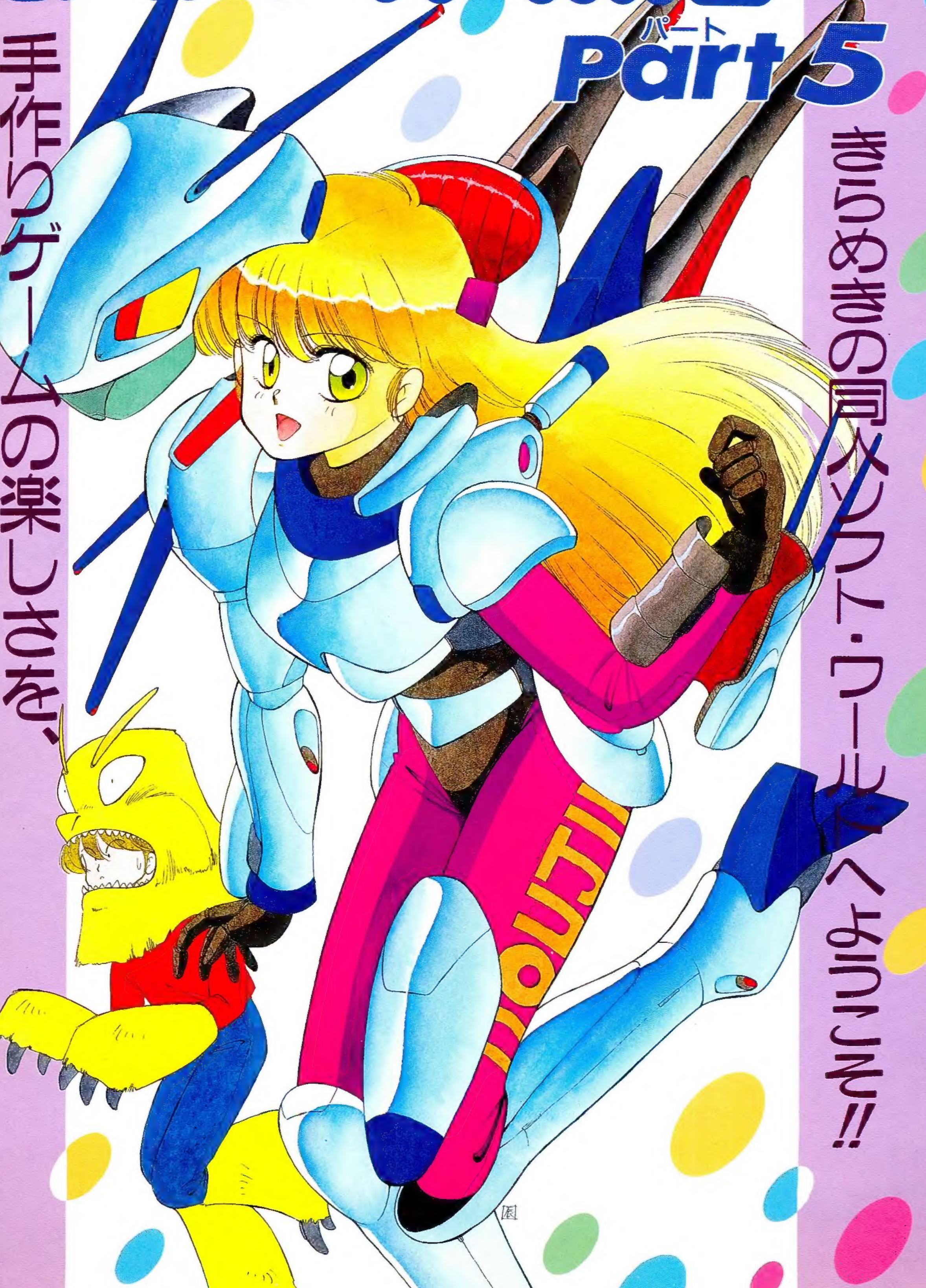
辰巳出版

# 同人ソフト大集合

## Part(パート) 5

きらめきの同人ソフト・ワールドへようこそ!!

手作りゲームの楽しさを、
ゆっくりご堪能ください♡



# 同人ソフト大集合 パート Part5



CONTENTS



# 同人ソフト わくわく カタログ

## ——PART1——



## ソフト・インデックス①



## サークル・インデックス①

# ブレイクダウン

## G-SCAN・USSF




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,200円 | 1本 200円<br>2本 300円<br>3本 400円<br>5本以上は 500円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| PC-88SR以降 | 5DD | | |
| PC-88VA | 5HD | | |
| X68000 | 5HD | | |

●ジャンル：カードゲーム　注1

〒335　埼玉県戸田市上戸田4－5－15　鈴木様方「G－SCAN・USSF」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。




▲メニュー画面。この中からターゲットを1人選ぶ。彼女たちの顔の部分がそのままカードとして使用される




▲ゲーム画面。右端の女の子が今回のターゲット。これは1面なので、彼女のカードを1組（右下のREMAINの数字）そろえればOKだ

## 人気絶頂のサークルが放つ、会心の一作！

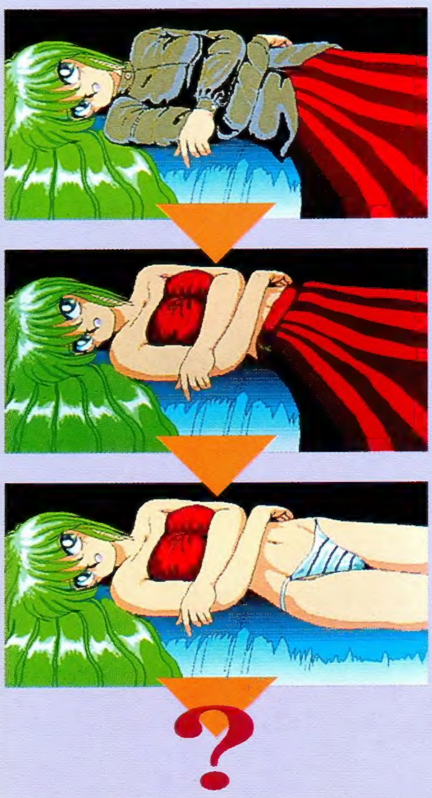
オリジナルのカードを使い、なおかつ独自のルールを盛りこんだ神経衰弱ゲーム。

まず、メニュー画面で、4人の女の子の中からターゲットとなる子を1人選んでスタート。選んだ女の子のカードを規定の組数だけそろえれば、そのステージはクリア。ステージは、1人の子につき5面ずつあり、クリアするごとに、ターゲットの女の子が1枚1枚服を脱いでいき「ごほうびグラフィック」を拝める（おが）という仕組みだ。

プレイヤーには「LIFE」ポイントが定められており、ミス（＝絵合わせに失敗）すると1ポイントずつ減っていく。このポイントが0になると、ゲームオーバーになる。

カードの種類は、女の子のカードが4種類（＝4人。メニュー画面の子と同じ）に、LIFEが1増える「1UP」カード」、LIFEが1減る「DEATH」カード、そして、場にあるカードが思いっきりシャッフルされる（かきまぜられる）「SHUFFLE」カードの計7種類。とくにSHUFFLEカードはクセもので、せっかく覚えたカードの配列が、これ1枚のおかげでパーに…。このように、単なる絵合わせゲームに終わらせていないあたりは、なんとも秀逸（しゅういつ）なルールと言わざるを得ない。グラフィックの流麗さも手伝って、のめりこむこと必至!!

## 大サービス！これがごほうびだっ!!



◀ステージをクリアするごとに登場するごほうびグラフィック（これは1の女の子）。ちなみに、ゲームオーバーになっても、このサークル独特の繊細なタッチの絵が拝見できる。ファン必見！

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.2.11以降）

## ブレイクダウン追加データ集1
# ギャルマスター編

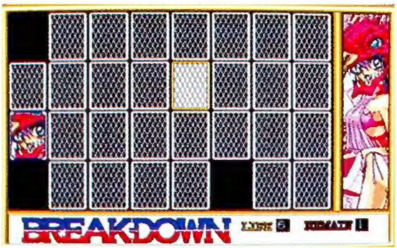
## G-SCAN・USSF

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 800円 | 1本 200円<br>2本 300円<br>3本 400円<br>5本以上は 500円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| PC-88VA | 5HD | | |
| X68000 | 5HD | | |

●ジャンル：データ集　注2

前ページで紹介した『ブレイクダウン』のグラフィックデータ集。もちろん、基本的なシステムやルールは同じだ。なお、このソフトをプレイするには、『ブレイクダウン』本体がないと起動できないので要注意！

〒335　埼玉県戸田市上戸田4—5—15　鈴木様方「G—SCAN・USSF」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



▲基本画面。場に出ているカードをそろえる



この4人が今回のターゲットの女の子たち

## ブレイクダウン追加データ集2
# ブルーセンチネル編

## G-SCAN・USSF

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 800円 | 1本 200円<br>2本 300円<br>3本 400円<br>5本以上は 500円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| PC-88VA | 5HD | | |
| X68000 | 5HD | | |

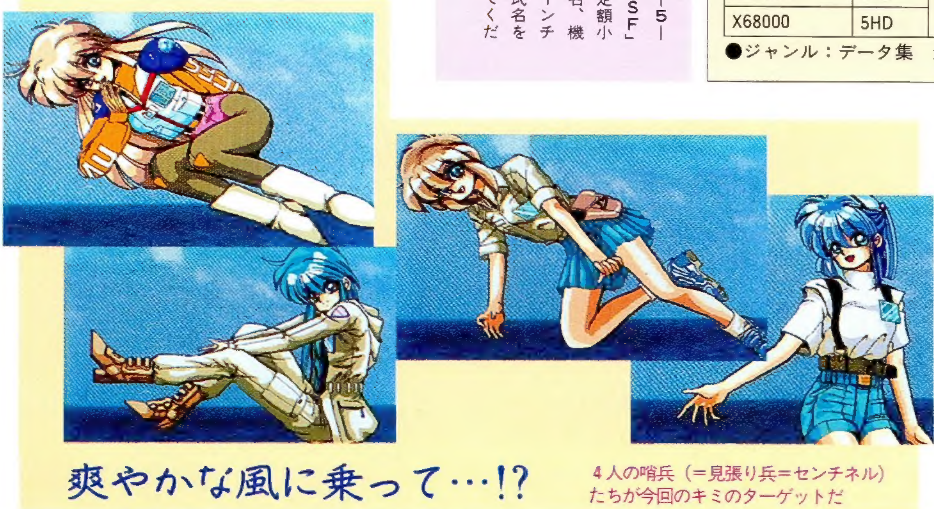
●ジャンル：データ集　注3

グラフィックデータ集の第2弾。これもまたシステム、ルールともまったく同じ。ちなみに1の子と3の子は、カードになるとやや判別しにくくなるゾ！なお、このソフトも『ブレイクダウン』本体がないとプレイできない。

〒335　埼玉県戸田市上戸田4—5—15　鈴木様方「G—SCAN・USSF」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



▲基本画面は各データ共通。さて、どこをめくる!?



4人の哨兵（＝見張り兵＝センチネル）たちが今回のキミのターゲットだ

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）『ブレイクダウン』本体。PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.2.11以降）
●注3：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）『ブレイクダウン』本体。PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.2.11以降）

# RESERVE

## M・I・N




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,200円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| X68000 | 5HD | | |

●ジャンル：RPG風AVG
●通販受付は1992年1月末日まで　注1

〒225　神奈川県横浜市緑区美しが丘3－56－9　鈴木様方「M・I・N」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

## PC-98版の場合は…




▲PC－98版ではフィールドの全景が表示される。星印が未央、右下がゴールだ




◀中央の未央ちゃんを動かしてゴールへ。彼女を中心に画面はスクロールする



▲主人公の未央ちゃん。愛しのカレが待つ元の世界へ、意地でも戻ろうと息ごむが…

## 襲いくるモンスターたち



▲スライム



▲キクロプス



▲ハーピィ



▲インキュバス




◀モンスターとのバトルモード。一定の場所に一定のモンスターが出現するので、何度かやり直せば、敵の弱点がわかるという親切設計。ちなみにコレは、こうもり女



▶モンスターとの戦闘に負けちゃうと、ごらんのとおり…。労をねぎらう巧みな配慮と言わざるを得まい!? 全20枚用意されている

## 彼のもとへ戻るまで、ワタシ、がんばるワ!!

ひさしぶりの彼とのデートにウキウキの未央ちゃんは、どこにでもいる、ごくふつうの女の子。着ていく服を選んでいたら、時間がかかっちゃった!

あわてて家を出た未央ちゃん、なんと空間の歪に落ちて、異世界へ迷いこんでしまった。元の世界に戻るためには、Hなモンスターがウジャウジャいる森を通り抜けなければならない。

はたして未央ちゃんは、無事彼のもとに、たどり着けるだろうか…?

ゲームシステムは、とってもシンプル。途中立ちふさがるモンスターを倒しながら、いく筋にも分かれた道を、ゴールに向かって進んで行くというもの（操作はカーソルキー）。

モンスターとのバトルモードは選択方式。4か所の攻撃ポイントのうち、2か所の急所を探すのだ。急所以外のポイントを選ぶと、逆に攻撃を受けてしまう。先に2回攻撃を受けるとゲームオーバーだ。

さて、ゲームオーバーになると、Hなモンスターにいじめられる（?）未央ちゃんの、さまざまなグラフィックが見られるゾ。これらのCGは、モンスターごとに用意されている（ごほうび画面ではなく、その逆というところがニクイ?）。

登場するモンスターは全部で20種類。みんな、かわいい顔をしているけれど、簡単には通してくれないゾ。未央ちゃんがデートできるようにガンバッテほしい。

●注1：このソフトの画面写真は、X68000版（一部PC－98版）のものです。PC－98版は（要）MS－DOS（Ver.3.1以降）、アナログディスプレイ、FM音源ボード対応、X68000版はジョイスティック対応

# RESERVE 1/2(ハーフ)




## M・I・N

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| X68000 | 5HD | | |

●ジャンル：RPG風AVG
●通販受付は1992年1月末日まで　注2

〒225　神奈川県横浜市緑区美しが丘3－56－9　鈴木様方「M・I・N」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

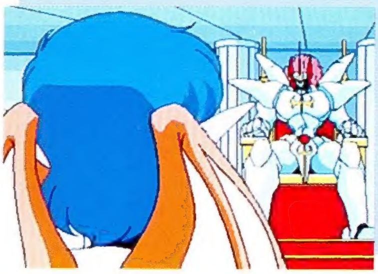
## 3人の人間を捕まえてルシファー様のところへ




◀人間と出会うとバトルモードに。カーソルで攻撃箇所を選べ！　ちなみにこれは絵里ちゃんだ

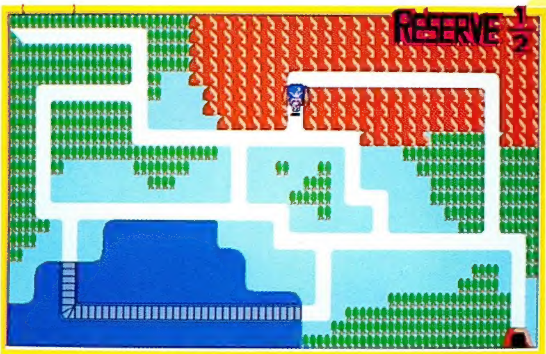


◀首尾よく女の子を捕まえると、こんな画面に。男の場合はキミが負けた時にお楽しみ？となる



◀3人の人間を捕まえると、この画面に。右奥にいるのがルシファー様。メカっぽくてかっこいいネ

## 異世界全マップ




▲このマップの中に10人の人間がいるゾ。どの道を進むかはキミの判断しだい。画面中央右寄りに表示されているのが、こうもり女（キミ）だ

## 迷いこんだ人間たち



▶やたらサインをねだる「マニア」



▶ロングヘアーがお似合いの美紀ちゃん



▶いかにも酒ぐせの悪そうな「おやじ」



▶さて、由加ちゃんの弱点はどこかな？

## これぞ、逆転の発想！狙うは"人間"の女の子

このゲームは前ページで紹介した『RESERVE』の番外編ともいうべき作品で、今回の主役は、前作で登場したモンスターの1人（？）、こうもり女だ。

ある日、空間の歪からおおぜいの人間が、異世界に迷いこんできた。モンスターたちの間では、その人間たちの中から3人の女の子をルシファーに献上すると、ほうびがもらえるというウワサで、もちきり（ルシファーは、モンスターの中で、いちばん偉い、いわゆる王様みたいなモンスターだ）。そこで、こうもり女のキミはさっそく3人の娘を捕まえることにした…というのがストーリー。

ゲームシステムやマップは、前作と同じ。バトルモードも、4か所の攻撃ポイントから2か所の急所を探し出すという、前作をプレイした人ならおなじみのもの。

前作の『RESERVE』では、ヒロインの未央ちゃんが、モンスターとの戦いに負けると、捕まって（未央ちゃんの）♡な絵を見ることができたが、今回は立場が逆なので、こうもり女が、女の子たちを捕まえるとCGが見られるンだ。

首尾よく3人の女の子を、ルシファーのところへ連れて行くとエンディング。だが、異世界に落ちてきた人間は、当然のことながら女の子だけじゃあない。なかにはヘンなやつもいる。捕まえた中に、ヘンなやつが、まじっていると、ルシファーの対応が……。

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.3.1以降）、アナログディスプレイ、ＦＭ音源ボード対応、X68000版はジョイスティック対応

〒225 神奈川県横浜市緑区美しが丘3―56―9 鈴木様方「M・I・N」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

# VISION

## M・I・N




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| X68000 | 5HD | 1,200円 | |

●ジャンル：AVG
●通販受付は1992年1月末日まで　注1

## ときめきの午後、2人は…



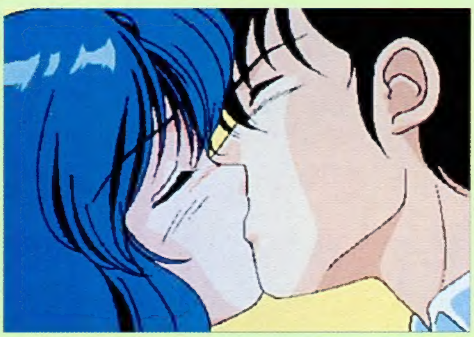
◀学校からの帰り道、商店街へ遊びに行ったキミだが、あいにくの雨。しばらく待っても、雨はやみそうにない。しかたない、家へ帰ろうか…



▶風呂から出ると、なんとアリサちゃんはベッドの中でスヤスヤ…。親切なキミはやさしく起こす？ それとも……。キミのとる行動しだいでストーリーの進行が変わるのも、このゲームの特徴。ここはひとつ、紳士になって…



◀おもしろ半分で「好きだ」なんて言っちゃったら、突然、アリサちゃんが泣き出して…。じつは、彼女は本気でキミのことを想っていたのだ！ うれしさのあまり涙を流すとは、なんて愛らしい娘なんだろう。さぁ、どうする、キミ！



▶キミの言葉を確かめるかのように、キスを求めるアリサちゃん。そして……このあとどうなるかは、ナ・イ・ショ♡




▲ヒロインのアリサちゃん。雨の日の偶然の出会いから物語は始まる。登場人物は、彼女とキミの2人だけだ

## ありそうでなさそうな2人のラブストーリー

これは、ごくふつうの男の子（高校生かな？）の、ある日の出来事を描いたAVGだ。物語は、放課後の校門の前から始まる。

学校が終わったキミ（名前入力可）は、このままアパートに帰るか、それとも商店街へ遊びに行くか考えていたが、アパートに帰っても何もやることがないので、商店街へ行くことにした。

だが、商店街に着いたとたん雲行きがあやしくなり、雨が降り始めた。

「ちくしょう。天気予報では晴れだって言っていたのに……」

ぼやきながらもキミは、しばらく雨宿りをしていたが、雨は、いっこうにやむ気配がない。遊びに行くことをあきらめたキミは、一気にアパートまで帰ることにした。

さて、アパートにたどり着くと誰かが雨宿りをしている。近づいてみると、なんとクラスメートのアリサちゃん。

キミは迷わず彼女に声をかけた。ズブ濡れの彼女を見た親切（？）なキミは、アパートに寄って行くことをすすめたのだが……。

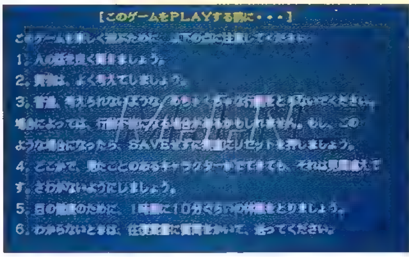
コマンド入力は選択式で、とくに難しい謎解きもなく、遊びやすい。キミが、ごくしぜんに行動するなら、スムーズにエンディングまで行けることだろう（むりやり♡、なんて考えていると、即ゲームオーバーだゾ）。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.3.1以降）、アナログディスプレイ、FM音源ボード対応

# ブロッケン

## M・I・N

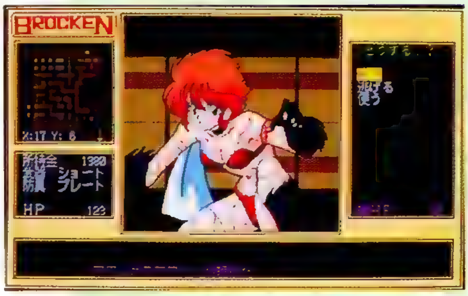
〒225 神奈川県横浜市緑区美しが丘3−56−9 鈴木様方「M・I・N」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



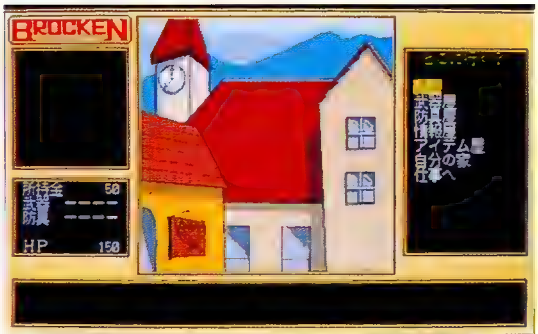

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,500円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| X68000 | 5HD | | |

●ジャンル：PC-98版は3DダンジョンRPG、X68000版は2D・RPG
●通販受付は1992年1月末日まで　注2

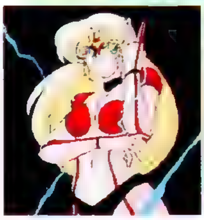
## オートマッピング機能だから安心♡




◀ダンジョン内の画面表示は、こんな感じ。中央にダンジョンや敵キャラが、左上には全体マップ（オートマッピング機能だゾ。ただし町に戻るとクリアされる）、左下には各ステータスが表示される。これは第Ⅰステージのザコキャラの1人、アマゾネスアマゾン




▲各ステージをとおして、この町がキミの出発点。各種ショップ、自宅など回れる場所は7か所。画面右側は選択コマンド群、画面左下はステータスが、下段はメッセージが表示される



◀ステージⅠのボスキャラ、アマゾネスストロンガー。カッコイイし、強そうだ



◀ステージⅠに登場する敵キャラは女の子ばかり。この娘はV3だ

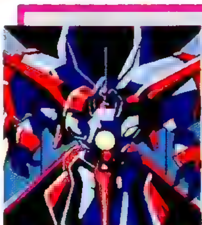


◀ここは情報屋。各ステージの攻略法など重要な情報が買える。お値段はナ・イ・シ・ョ

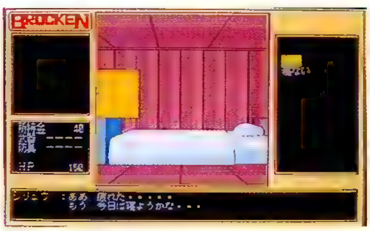


▲これは酒場のマスター。酒場は、おもに依頼人とのコンタクトをする大切な場所だ

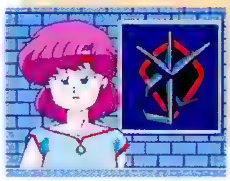
### こんなヤツも…



◀ステージが進むと、こんなロボットの敵キャラも登場する。これはムーンライトだ。その他ファンタジー系の敵も出てくるゾ




◀これは自宅。ここでセーブをする。ダンジョン内でのデータセーブはできないので、ご注意を♡



◀武器屋の娘ルリィちゃん。かわいいこの娘はキミにホの字だゾ〜〜〜

## 全4話（ステージ）構成のシンプルなRPG！

キミはフリーの剣士（名前入力可）…と、言えば聞こえはいいが、仕事がなくて武器を買うお金さえない。だから、いつも町の中をブラブラ。何気なく町の人たちの話を聞いてみると、アマゾネスの話。彼女たちは、子孫を残すために男をさらって、用（？）がすむと、その男を食べちゃう！ンだって。

そんなある日、1人の男がキミを訪ねてきた。キミに、行方不明になった息子を捜してほしいと言う。息子さんは、アマゾネスの村の近くへ行ったらしい。男から支度金をもらい、武器と防具を買いそろえたキミは、彼の依頼をはたすべくアマゾネスの村へと出発した……。

……と、これは1ステージ目の物語。全4ステージから成るこのRPGは、こんなふうに各ステージごとに、いろいろな出来事がおきて依頼を受け、その依頼をはたすことが目的だ。でも、各ステージの出来事は、一貫してつながっていて、最後には、アッと驚くドンデン返しも…。

ゲームシステムは、とってもシンプルで、唯一あるパラメータが、武器と防具それぞれの攻撃力と防御力だけ。ゲーム後半で、敵キャラが強くなっても、お金をためて、いい装備を買えばいいのだ。

マップは（PC-98は3Dダンジョン、X68は2Dダンジョン）、各ステージごとに4つずつ。オートマッピング機能があるから、迷う心配はないので安心だ♡

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.3.1以降）、アナログディスプレイ、FM音源ボード対応、X68000版はジョイスティック対応

# HEX

## 電脳部隊SCHEMER




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：パズル　注1

郵便振替でお申しこみください。
振替口座番号「横浜6―3993」振替口座加入者名「電脳部隊SCHEMER」＊通信欄にソフト名、機種、メディアを必ず明記すること。問い合わせ先
〒211　神奈川県川崎市中原区下沼部1952―5　グレイス武蔵小杉205　石村様方「電脳部隊SCHEMER」御中

## その名のとおり6角形 斜めの動きで頭がウニ

この作品は、ひとことで言うと平面ルービック型の絵合わせパズル。ただし、ピースの形が6角形になっていて、横方向と斜め方向にズラして絵を完成させるというもの。この斜めへの移動が、このゲームを超ムズいパズルにしているのだ。

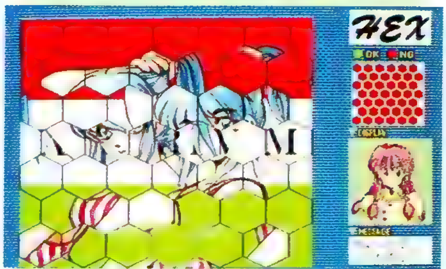
起動すると「オプションデータ」(次ページ参照)を使うかどうか聞いてくるので「A」と入力するとデモ画面が始まる。このデモで、斜めズラシの法則(?)のコツをよ～く飲みこんでおこう。

さて、ゲームを始める前に「パスワード」と「パターン番号」を聞いてくる。

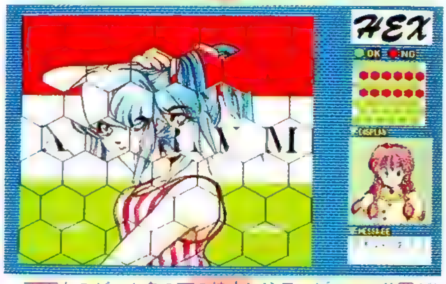
1度解けば次からは、パスワードで好きな面から始められる。また、0から9番のパターン番号は、つまり1つの面で10パターンのピースのくずし方で遊べるというわけだ（超ムズいので、くずし方はランダムじゃない…のだ…と思う）。

操作もカンタン、グラフィックもBGMも秀逸の、おススメのパズルだゾ♡

### 基礎編 平面ルービックなのだ




▲画面左側がパズル画面。6角形のピースを横と斜めに移動して絵を完成させるのだ。平面ルービック?型のパズルだから、同列の複数のピースを1度に動かすことができる

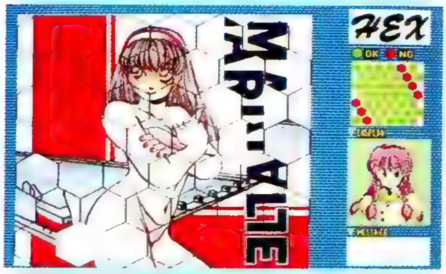



▲画面右のゲーム名の下の枠内に注目。ピースの位置が正しいと黄緑色で、まちがっていると赤色で表示される。横の2列（赤色で表示）が、ズレているのがわかるでしょ?

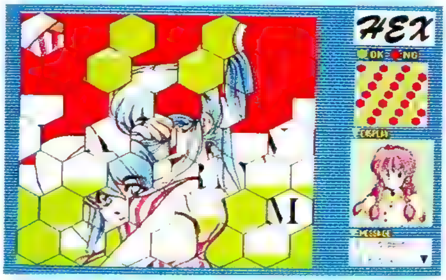


▲1面の完成。完成すると右下のMESSAGE欄にパスワードが表示される。次に遊ぶ時にそのパスワードを入力すれば、次の面から始めることができる

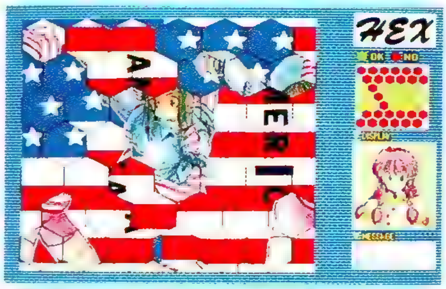
### 応用編 斜めの醍醐味?恐怖?




▲平面ルービックのやっかいなところは、斜めにズラす(スクロール?)時。この写真の右上と左下のピースは一緒に動くので、あと1手で完成なのだが、わかるかしらン?




▲デモ画面の斜め移動だけのズラしパターン。左上隅の水着のピースは、右下斜め3列目と同じ列なので、1手ズラせばいいんだけど…




▲横と斜めの両方の移動がまざると難易度はかなり上がる。これは、やさしいズラしパターンだが、横と斜めの移動を2手まちがえると、モウタ～イヘン。頭がウニになる!?

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです

## へっくちゅ

### 電脳部隊SCHEMER

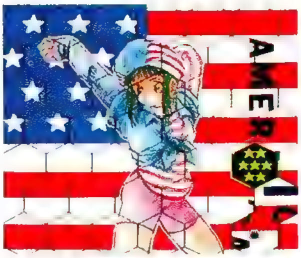
| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：パズル　注2

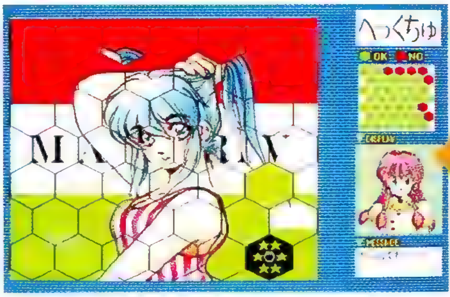
郵便振替でお申しこみください。
振替口座番号「横浜6－3993」
振替口座加入者名「電脳部隊SCHEMER」＊通信欄にソフト名、機種、メディアを必ず明記すること。問い合わせ先
〒211　神奈川県川崎市中原区下沼部1952－5　グレイス武蔵小杉205
石村様方「電脳部隊SCHEMER」御中

# 6角形のピースを使うひと味違う15パズルだ

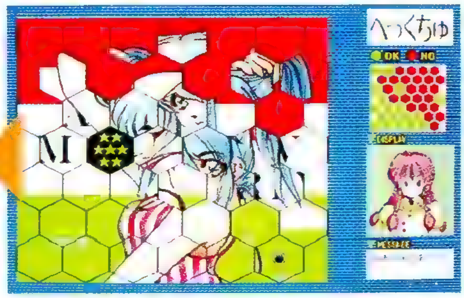
前作の『HEX』（前ページ参照）は、平面ルービック型パズルだったが、これは15パズルタイプ。ただし、前作同様、縦・横のピース移動に加え、斜め移動ができるところが、ふつうの15パズルよりも超ムズかしい。グラフィックやBGM、起動方法などは前作と同じ。ピースの位置が正しいと、画面右上に黄緑色で表示されるなどの親切設計も同じだゾ。



▲これは2面　あと2手で完成するゾ　完成するとMESSAGE欄にパスワードが出るのも、DISPLAY欄の女の子が、ときどきアニメするのも前作と同じだ




▲前作『HEX』と同様、正しい位置にあるピースは黄緑色で、まちがっている位置にあるピースは赤色で、画面右上に表示される　ウ～ン、指が疲れっちまったよ～！




▲ふつうの15パズルはピースが4角形だが、これは6角形なので、斜めにも動かすことができる　黒地に★印のあるピースがブランク部分だ

## HEX　オプションデータ1

### 電脳部隊SCHEMER

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 800円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：パズル　注3

郵便振替でお申しこみください。
振替口座番号「横浜6－3993」
振替口座加入者名「電脳部隊SCHEMER」＊通信欄にソフト名、機種、メディアを必ず明記すること。問い合わせ先
〒211　神奈川県川崎市中原区下沼部1952－5　グレイス武蔵小杉205
石村様方「電脳部隊SCHEMER」御中

# 前2作のパズルで使う共用のデータ集だよン

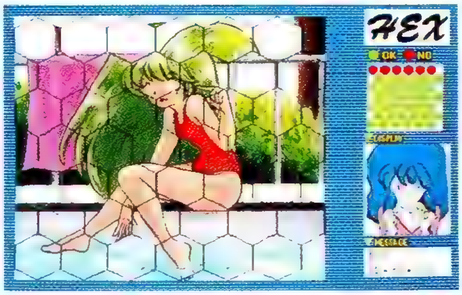
これは『HEX』と『へっくちゅ』両方で使える共用のグラフィックのデータ集（つまり、これだけでは遊べないので、ご注意）。写真を見てわかるとおり、グラフィックのタッチが違う。面数は『HEX』や『へっくちゅ』同様、全5面。パズルのシステムは同じでも、グラフィックが違うと、またハマってしまうのは、やっぱりおもしろいゲームだからだネ♡



▲1面の完成　完成するとMESSAGE欄にパスワードが表示され、次からはその面をとばして遊べるのは他の2本と同じ　グラフィックのできはやはり秀逸、おみごとのひとこと




▲こちらは『へっくちゅ』のシステムとの組み合わせ　これは1面のグラフィック「コツをつかめば、ふつうの15パズルよりカンタン」とサークルさんは言うけれど…ねェ？




▲『HEX』のシステムで遊ぶと、こんな感じ　DISPLAY欄の女の子が変わってるでしょ　これは2面で、あと1手で完成だゾ

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです
●注3：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです

# Buster System ver.2.0



## PROCEED

| X68000 | 5HD | 1,500円 | 200円 |
|---|---|---|---|

●ジャンル：アクションRPGシステム　注1

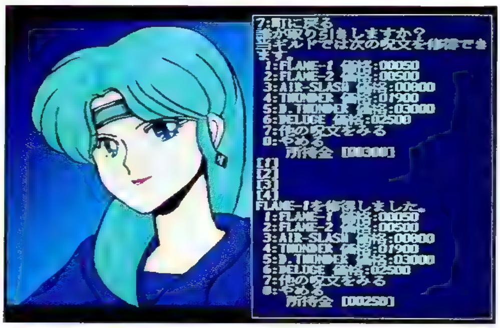
〒253　神奈川県茅ヶ崎市茅ヶ崎2－1－38　ソシエ弐番館501号　岩渕様方「PROCEED」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

### 武器屋



▲出発前に、武器と防具を1つずつ買う。高価な武器類は今後のシナリオのためのもので、今回の2本の物語では必要ない

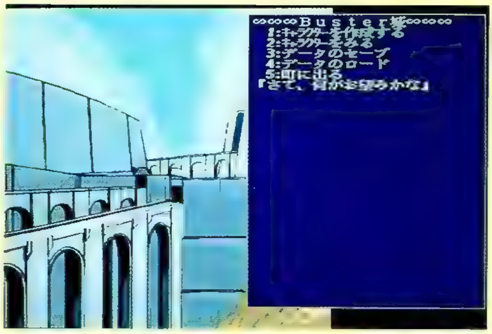
### 魔法ギルド



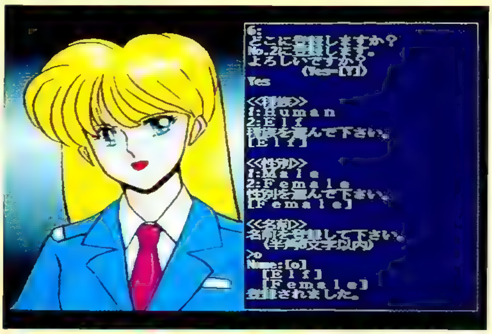
▲ここでは、呪文の修得ができる。ただ、これは無理に修得する必要はない。今回のシナリオでは、呪文を使わなくてもコンプリートできるように作られているから、ご安心を…

### キャラクター・メイキング in Buster城

SYSTEM DISK



▲まずは「Buster城」へ行き、キャラクターを作ることから始める。データのセーブ・ロードもここで行う



▲キャラクターの名前、種族（Humanか、Elfか）、性別（Male＝男か、Female＝女か）を決定する。種族、性別が違えば、もちろんグラフィックも異なる仕組み

## ひと粒で何度でも…？シナリオ分離型RPG

横スクロール型の、ダンジョンを中心としたアクションRPG。システムとシナリオが完全に分離されており、システムディスク(1枚)さえあれば、新しいシナリオがどんどん楽しめるというものだ。

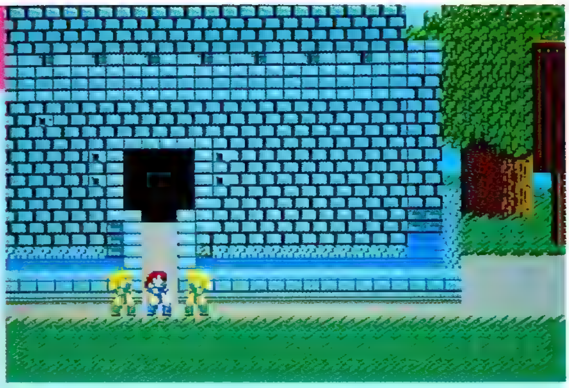
主人公(…キャラクター・メイキングによって作られた人物)たちは、「Buster国」に雇われた冒険者たちで、彼らは、ある時は1人で、またある時は、パーティーを組みながら、同盟国で起こるさまざまな事件を解決していく、というのが根本となるストーリー設定だ。

ゲームは、まず、タイトル兼町の画面から「Buster城」へ行き、キャラクターの作成を行う。そして、武器屋、魔法ギルドで装備(武器、防具、魔法)を整えたら、いよいよ冒険の旅(シナリオディスク)へ…というのがおおまかな流れ。キャラクターは6人まで作成、登録が可能だ。

今回のシナリオは、「瑠璃色の森」と「雪山の妖精」の2本。ともに参加させられるキャラクターは3人まで。冒険の途中で仲間に加わる者も出てくる。2本のシナリオとも、敵のモンスター(ザコキャラ)は一撃で退治できるものばかりだし、レベルアップしなければ先へ進めないということもない。今回は、今後発売される高レベルなシナリオに向けて、システムや操作法を熟知するための第一段階、といったところか。

●注1：このソフトの画面写真は、X68000版のものです。(要)メインメモリ2Mバイト以上

# シナリオ1 瑠璃色の森



▶ウォルシュ公国にあるレンテンベルク城前。ここからシナリオはスタートする。まずは、この城に入って、王様に会うことから始めよう

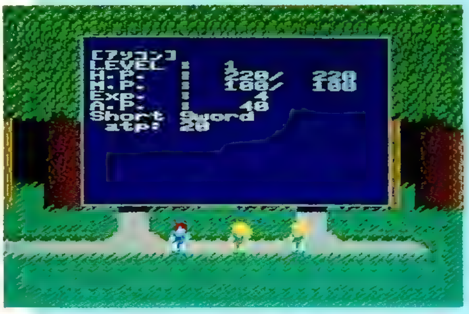



▶レンテンベルク城の王様。彼からニーナ姫捜索の依頼を受ける

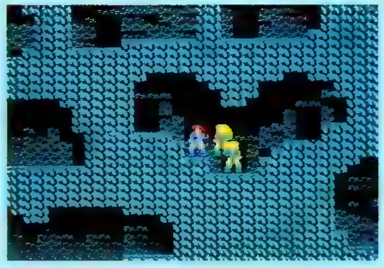



◀ニーナ姫捜索隊の指揮官 彼は「ふた手に分かれて捜索しよう」と提案するが…

「Buster国」の西方にあるウォルシュ公国が舞台。目的は、瑠璃色の森に迷いこんだニーナ姫の捜索。王様が住むレンテンベルク城からスタートし、ダンジョン→森→ボスキャラのいるダンジョンと進んで行く。ストーリーにはドンデン返しの要素も含まれている。ボスキャラとの戦闘は苦戦必至!?

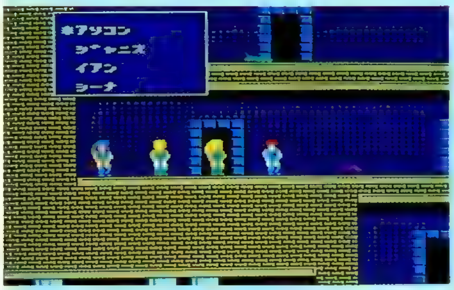



▲キャラクターのステータスは、いつでもチェックできる。ただし、メンバー全員のＨＰが０にならなければ、ゲームオーバーになることはないし（＝１人でも残っていればゲーム続行可能）、はじめからＨＰも高く設定されているので、それほど気にする必要はない

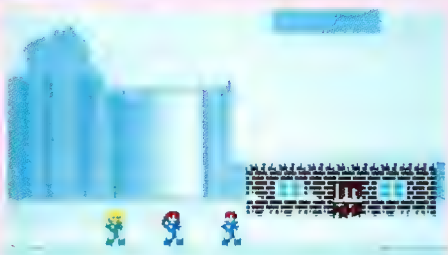


▲最初にプレイヤーを悩ませるダンジョン。敵モンスターと遭遇する確率が少ないのは助かるが…

# シナリオ2 雪山の妖精



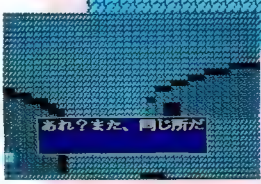

◀最後のダンジョン。右にいるのが敵モンスター（ザコキャラ）。戦闘は敵に接触した瞬間に剣を振る（Ａボタンまたはスペースキー）だけ。敵を倒してもお金は入らない キャラクターの順番を変更することも可能だ



▲山小屋の前からゲームは始まる。ここには、この山で自然の研究をしているというシェラードなる女性がいる

初夏だというのに、国中が大雪に見舞われた「Buster国」。その原因を探(さぐ)るべく、国の南にある山へと向かう冒険者たち…という設定。このシナリオでは、「人間と自然」をテーマにしたとのこと。基本的なシステムは「瑠璃色〜」と同じだが、ダンジョンを抜けるための謎解きの部分がかなり複雑になっている。




◀▲山の中腹に通じているといわれる洞窟内。敵モンスターとの戦闘は「瑠璃色〜」と同じ方法。だが、左の写真のように、ダンジョンの複雑さは確実にアップしている




▲シェラード。主人公たちの目的（＝異常気象の原因究明）を聞いて仲間に加わる。彼女の兄が、何か大きな秘密を握っているらしいのだが…!?

# Magical Clash

## PROCEED




| X68000 | 5HD | 1,000円 | 200円 |
|---|---|---|---|

●ジャンル：アクション　注1

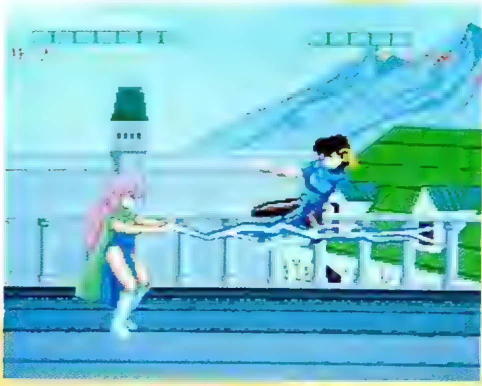
〒253 神奈川県茅ヶ崎市茅ヶ崎2－1－38 ソシエ武番館501号 岩渕様方「PROCEED」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

### それは、旅の途中の出来事だった…



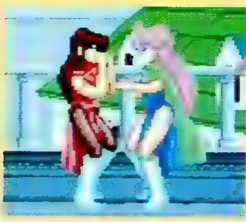

▶主人公のリーア・エル。このあとエイミ王女のお願いを受けて、王国武闘大会に出場することに…

MAGIC!



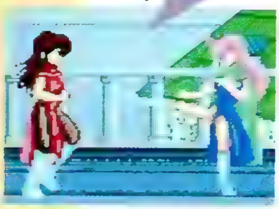
◀画面上の緑色の4角が体力、左の黄色のイナズマ?が魔法を使える回数を表示している（1試合3回まで）。これは、リーアが魔法を放った瞬間の絵。魔法は一定の間合いが必要となる

PUNCH!



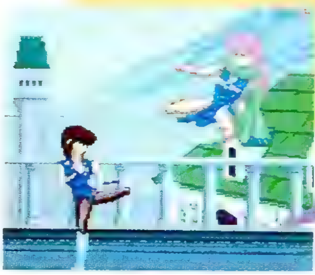
▲至近距離ではパンチが有効でも、ダメージを受けやすい

KICK!



▲中間距離ではキックを。敵を牽制するのにも役立つ

FLYING KICK!



◀ジャンプ＋敵の方向＋Aボタンで高度なフライングキック！

### 操作性抜群！熱中必至のアクションゲーム!!

修行の旅の途中で、何者かに襲われていた女の子（エイミ王女）を助けたことから、武闘大会に出場するハメになったリーア エル。キミは、リーアとなって、この大会を勝ち抜かねばならない。ゲームは格闘タイプのアクションゲームだ。

武闘大会での相手は3人の女の子たち。パンチ、キック、フライングキック、魔法といった武術を駆使して、対戦相手を倒す。敵味方それぞれに8ポイントの体力（?）が設定されており、ダメージを受けると1ポイントずつ減っていく。もちろん、体力が0になったほうが負けとなる。

アクションゲームだから、ジョイスティックかジョイパッドでやるのがベストなことはいうまでもない。操作は、Aボタンでキック、Bボタンでパンチ、Bボタン＋敵の方向に倒すと魔法……といった具合（倒れこみながらキックを放つ、いわゆる水面蹴り?もできるゾ）。キー反応もよく、スピード感あふれるバトルゲームが堪能できる。

ゲームはシナリオモードとプラクティスモードがあり、シナリオ～が本編、プラクティス～が練習用といったところ。ともに対戦相手は同じだ。

戦闘中に「エーイ！」とか「ヤー！」などのかけ声も入り、プレイヤーの闘争心をあおることしきり。みごと3人を倒すと、そのあとには……!?

### めざせ！3人抜き!!




▶武闘大会での対戦相手は、レイチェル、ミーシャ、エリスの3人。プラクティスモードでは相手を自由に選べる

●注1：このソフトの画面写真は、X68000版のものです。ジョイスティック、ジョイパッド対応

# 不思議物語




## PROCEED

| | | | |
|---|---|---|---|
| X68000 | 5HD | 1,000円 | 200円 |

●ジャンル：アクション　注2


〒253　神奈川県茅ヶ崎市茅ヶ崎2―1―38　ソシエ弐番館501号　岩渕様方「PROCEED」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。





▶「動物の国」ではライオン？が敵。直線的な動きが脅威だが、さいちゃんのほうがスピードは上。2番目のステージということもあってか、さほど難しくはないので、まずはひと安心!?




▲まずは「虹の国」からスタート。この国では、スライムのようなやつが敵だ。得点（SCORE）は、各エリアをクリアした時点での残り時間（TIME）の数値がそのまま加算される仕組みだ




◀「氷の国」では雪だるまがお相手。動きが速く体もデカいが、ピタリと動かなくなることがある。それなりに弱点を作ってくれているワケだ。このほかに「お菓子の国」「不思議の国」がある

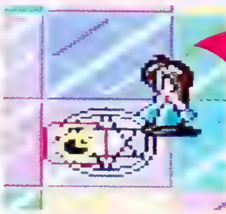
## ランクを変えればラクして勝てる!?




▲ゲームレベルやキャラクターの数などの設定ができるので、自分のレベルに合わせてゲームが楽しめるのもこのソフトの特徴だ

## 魔法陣とお札でやっつけろ!!

▼敵を倒したあとにアイテムが出現することも…。これは、残り時間が元に戻るアイテム



▶次にBボタンで、お札を敵に投げつければOK。これを繰り返して敵の全滅を狙う





▲モンスターのいるマスに入り、Aボタンを長めに押して魔法陣を作る。これで敵は動けなくなった

## タイミングと細やかな操作が勝負の分かれ目

「さいちゃん」なる女の子を操作して、敵をやっつけるのがこのゲームの目的。とはいっても、殴る蹴るでもなければミサイルを使うわけでもない。縦に5、横に6のマスの中で、敵キャラがいるマスに入り、魔法陣を作る。敵キャラは動きを封じられる。次にお札を投げる。命中すればOK。そして、決められた時間内に全滅させればクリアというわけだ。

言ってしまえば簡単だけど、ところがどっこい、魔法陣はさいちゃんがいるマスでしか作ることができない。さいちゃんが敵キャラに触れれば1人減るわけだから、敵に触らぬようにマスに入りこんで、サッと魔法陣を作る。そして、サッとお札でやっつける。この1ミリ、2ミリそして1秒、2秒のタイミングが勝負を決めるのだ。

ステージは「虹の国」「動物の国」「氷の国」などがあり、それぞれに8つのエリアがある。ちなみに最初は「虹の国」で、敵キャラはスライムのようなやつ。動きは鈍いが、突如として攻めてくるから、決して楽ではない。1番目のエリアでは1匹、2番目では2匹という具合に1匹ずつ増えていく。また、スタート前にCONFIGURATIONのモードを選択し、レベル（ハード、ノーマル、イージー）、残りプレイヤーの数（3、5、7人）、ディスプレイの解像度（標準、高解像度）を選ぶことができる。

●注2：このソフトの画面写真は、X68000版のものです。ジョイスティック、ジョイパッド対応

# CRIM

## TSUKKA software




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-88SR以降(VA可) | 5D | 700円 | 200円 |

●ジャンル：アクションパズル　注1

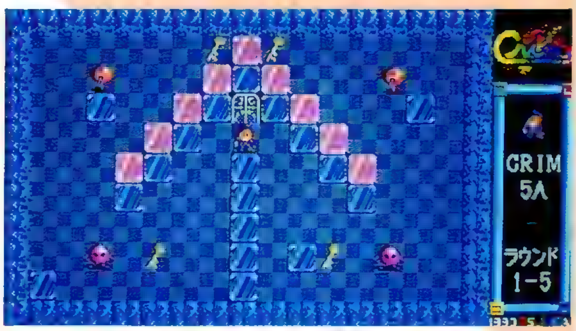
〒170　東京都豊島区東池袋5−11−9　大塚様方「TSUKKA　software」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

CLEAR

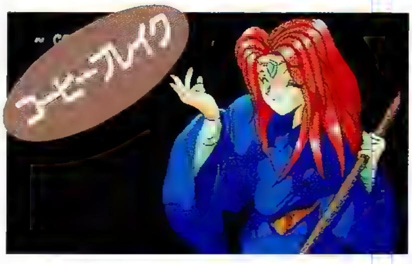



▶ドアに入って面クリア。これくらいの面はラクにクリアできるハズ。だんだん難しくなるので、心してかかろうネ

### ショータイム!!

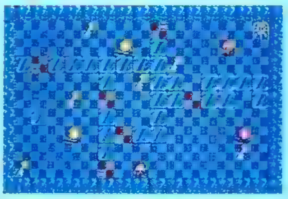



▲これが全体画面。中央のキャラクターを操作してプレイする。右側には残りのキャラの数と面数が表示される。これは1ラウンドの5面だ

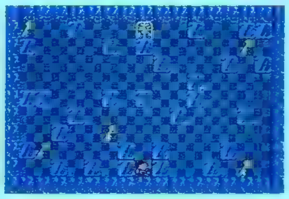



◀数面クリアするとコーヒーブレイクに。この他、コミカルなアニメーションの「クリムシアター」なるものもある

### イジワルな面2つ!!



▲一見すると、どうってことなさそうな面だけど…ある床を通ると、そこが壁になって出られなくなる、というイジワルな仕掛けのラウンド3の2面

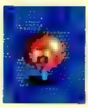


▲おっ、敵が1匹もいないじゃん、ラッキー！…なんて思ってはいけない。じつは水色の4角いヤツすべてが敵なのだ。ちなみに、これはラウンド2の2面デス

### 敵を少しご紹介



▲ブロックン。壁と区別できないのが恐怖！



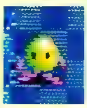
▲バルルーン。あまり動かないから安心!?



▲ビーダマン。無敵キャラだけに、倒せない…



▲ボンボン。呪文を受けると動きが速くなる



▲クリクリ。とりたてて特徴のないフツーの敵

## アクション苦手派でもこのゲームなら安心！

各ステージ内に散らばっている鍵を、すべて取って、ドアに入れば1面クリア、敵に触れるとミスになる、というアクションパズルゲーム。ルールは簡単なので、誰にでも遊べて、難易度も決して高くない。アクションパズルが好きな人なら、きっとハマってしまうだろうネ。

各ステージには、動きにそれぞれ特徴のある敵キャラが、何種類か歩き回っている。主人公は「呪文」が出せるので、あぶなくなったら呪文を放って、敵をスッとばすことができる。回数に制限はないので遠慮なく使えるヨ。ただし、呪文は敵をスッとばすだけで、やっつけるわけではないし、なかには呪文を受けると動きの速くなるヤツもいるので、要注意。もちろん無敵キャラもいる。

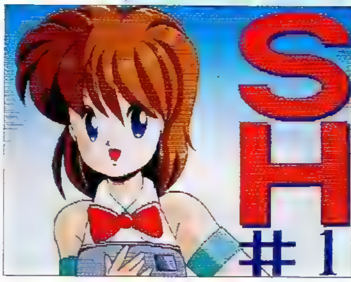
ゲーム開始時に主人公は7つの命(?)を持っているので、あまりゲームオーバーにはならないし、コンティニューもできる親切設計だ。また各ステージの間にはクリムシアターというデモなどもある。

ゲーム以外では、ミュージックモードがついていて、気に入った音楽があれば、ここで聞くこともできるゾ。

なお、このソフトは、4MHzとサウンドボードII搭載のパソコンで遊ぶことを基準としているので、できるだけその設定でプレイしてほしいとのこと。もちろん、ノーマルの状態でも支障はなく、十分楽しめるようになっているけどね。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです。アナログディスプレイ対応、ジョイスティック対応、サウンドボードII対応

# SH No.1

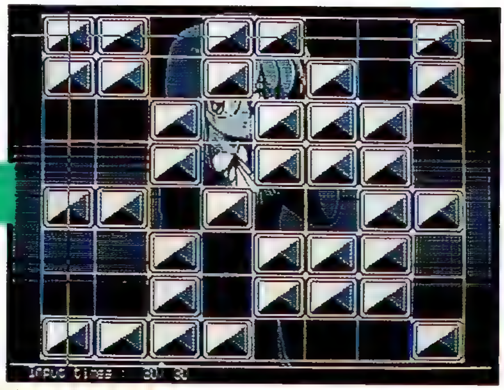



K·D·D/INTERPRETER
SOFTWERE/WAX-G2

| | | | |
|---|---|---|---|
| MSX2以上 | 3.5DD | 500円 | 200円（4本以上は300円） |

●ジャンル：パズル　注2

〒305 茨城県つくば市吾妻1丁目401—810 清田様方「K・D・D」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



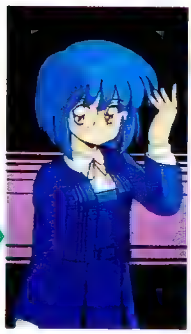
◀面のスタート。左上の隅を交点として縦横にはしっている細いケイ線が十字カーソル。左下の数字は、右が制限手数（30手）、左が残り手数



▶最上段といちばん左の列を反転させた。絵だったところがコマに、コマだったところが絵になっているのがわかる？ 残り手数は1手減って29に



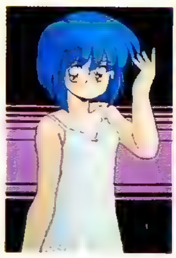
◀あと1手でクリアの図。最下段の左から3列目にカーソルの交点を合わせて反転させればOKだ



▶ 面をクリア。モノクロだった女の子の絵に色がついた。このあと待望のごほうびが…

## 祝・完成

▼いわゆる「ごほうび」。クリアまでの手数によって「脱ぎ方」が変わるのだ



ワタシたちにも挑戦してね♡



▲ステージ2の女の子



▲ステージ3の女の子



▲ステージ4の女の子

## 表裏一体のマスを操る独創性満点のパズル！

画面上のところどころにあるコマを反転させて、女の子のグラフィックを完成させる（画面上からコマをすべてなくす）とステージクリア、という一風変わったパズルゲーム。

まず、いちばん上の写真を見てほしい。8×8に区切られた画面上に、女の子の絵と4角いコマがある。この絵とコマは、「オセロゲーム」のコマのようになっている（表と裏が白と黒になっているヤツね）と考えればよい。つまり、コマを反転させると絵に、絵を反転させるとコマになるというワケ。反転させるのは、画面上を縦横にはしっている十字の細いケイ線（十字カーソル）を使って行う。ただし、やっかいなのは、十字の交点だけが反転するのではなく、このカーソルのライン（縦横）上のすべてのマスが反転してしまうということ。要するに、あちらを立てれば（反転させれば）こちらが立たず…になるってことだ。

各ステージには制限手数があり、これを過ぎるとコンピュータが勝手に解いてしまう。また、ギブアップの時はF・2キーを押すとこれまたコンピュータが解いてくれる。みごとクリアすると、モノクロだった絵に色がつき、次のステージへ進める。ステージは全部で4面（4人の女の子）。クリアまでの手数によって絵の内容が変わってくるから、最短でクリアできるまで同じ面に何度も挑戦しよう。



●注2：このソフトの画面写真は、MSX版のものです。
※お詫びと訂正：「同人ソフト大集合パート4」の39ページに掲載した26の写真は、「ULTRA FIGHT！」（「K・D・D」）ではなく、『さてらいとCG集』（「さてらいと」）の誤りでした。両サークルと読者の皆様にご迷惑をおかけしました。お詫びとともに訂正いたします。

# 吾妻ひでおのよいこのパズル 初夏

## はあど・しゅ〜る




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | なし |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

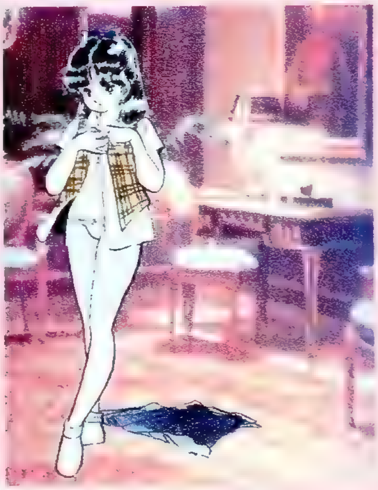
●ジャンル：パズル　注1

〒223 神奈川県横浜市港北区日吉6−11−33 ウィング日吉302 増子様方「はあど・しゅ〜る」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

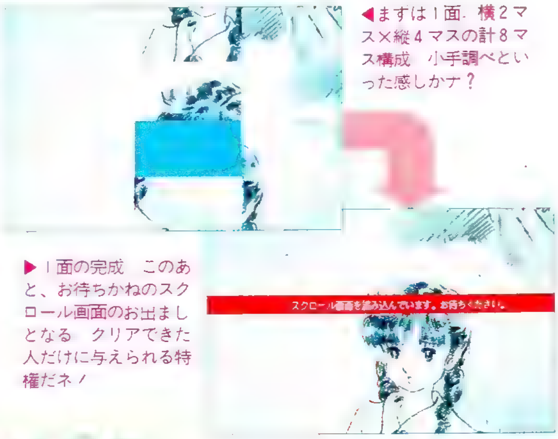
### クリアすると



▲何とかここまで並べた。あとはいちばん下の段をそろえればOKだね　▲2面は3×3のパズル。パズル好きには、まだまだ序の口!?



◀これが2面の全体グラフィック。下半分が完成後のスクロールでしか見られない絵だ




◀まずは1面。横2マス×縦4マスの計8マス構成。小手調べといった感じかナ？

▶1面の完成。このあと、お待ちかねのスクロール画面のお出ましとなる。クリアできた人だけに与えられる特権だネ！



▲左の写真が3面、右が4面。とくに3面はグラフィックがモノトーンなので、マスを動かしているうちに、どれかとこにくるのかかわからなくなっちゃう。ウ〜ン、悲しい…

## パズルを完成させれば隠れた絵が現れる！

網の目のように分割されたグラフィックを、1マスずつ動かしながら、正しい絵にしていくという、いわゆる典型的な15パズル。

ゲームタイトルからもおわかりのように、漫画家吾妻ひでお氏の原画を元に作られているので、グラフィックは申し分なし。また、システムにもちょっとした工夫がみられておもしろい。

操作はテンキーの2、4、6、8で。ゲーム中は、これ以外のキーはいっさい使わない。また、完成させるのは、画面全体ではなく、女の子を中心とした部分のみ。面は全部で6面あり、1面は2×4、2面は3×3…というように、先へ進むごとにマスの数が増え、難易度がアップしていく。

1つの面をクリアすると、テンキーを使って、画面をスクロールさせることができる。そう、じつは、パズル画面には現れていないグラフィックが約1画面分あって、クリアしないとその部分が見られないシステムになっているのだ。残り半分にどういう絵が隠されているのか…プレイヤーのやる気を大いにあおってくれちゃうってワケだ。

1度クリアした面は自動的にセーブされ、次回からは、自分の解いたところまでの面の絵がすべて見られる仕組み。また、全面クリアすると、オマケのグラフィックも見られる。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）MS-DOS（Ver.3.30以降）

# DARK SHRINE

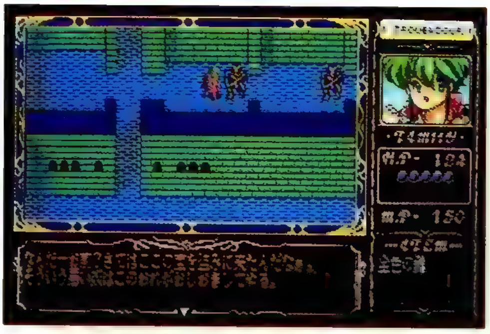
## RAMBLE・DOTS

〒281 千葉県千葉市長作町660中台ハイツ201号 志賀様方「RAMBLE・DOTS」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



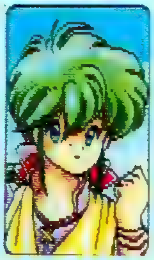

| PC-88SR以降(VA可) | 5D | 1,500円 | 500円 |
|---|---|---|---|

●ジャンル：TOPVIEWアクションAVG　注2



◀基本画面。自分のHPが水晶玉で表示され、ダメージを受けると青・黄、赤と変化。全部赤になるとHPが0でゲームオーバー。ゲーム後半、画面右上の顔はティムからフェルに

## 主人公がチェ〜ンジ！



▶こちらはゲーム前半の主人公、女魔導士ティムニー、愛称ティム。ゲーム中のすべての魔法が使える。もちろん女は愛情ヨ！



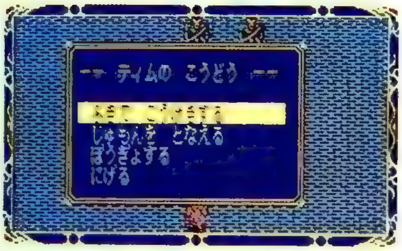
▶ゲーム後半の主人公、剣士エルディアド。通称フェル。使える魔法はひとつだけ。やっぱり男は体力だ！（ウ〜ン強がり）



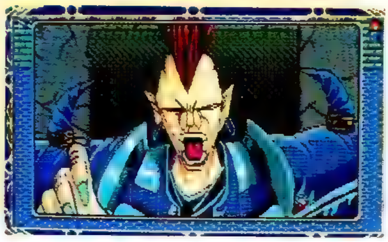
◀4人の女神の一人、アリューン。神殿を悪の拠点にしようとする者を、倒してくれるようティムたちに頼むのだが……




▲このゲームでは、お金の心配も宿屋の心配もない。セーブは「CAMP」で、「GAME SPEED」でメッセージやカーソルなどの速さが変えられる




▲戦闘モード。ティムだから当然「じゅもんをとなえる」を選択するべきか？　魔法の種類によって戦闘でのアニメーションも違うのだ。最強の魔法「流れ星」はとくにスゴイ！　ただ、2人とも未熟な剣士と魔法使いなので、ときどき攻撃を「しっぱい」してしまう時もある！　だんな、許してやってくだせえ、まだ若いもんで…



▶1階の中ボス、ホーク・ツノーケン。最初の敵にしては、なかなか手ごわい。ほかにも想像を絶する強大なモンスターが…

## 剣士フェルの失踪は、冒険へのプロローグ…

この作品は、一見するとRPGのようだが、経験値のパラメータやお金はいっさい出てこない。つまり、主人公の「成長」を楽しむのではなく、イベントや謎解きをめいっぱい楽しむ、という、いわばアクションタイプのAVGなのだ。

森で、2人の主人公ティムとフェルが、わけもわからぬまま生き別れになってしまう凝ったオープニングで、物語は始まる。そこで女魔導士ティムは、まず剣士フェルの行方を捜さなくてはならない。

森の中では敵に会うことはないので、くまなく歩き、フェルの行方の手がかりをつかもう。フェルは、どうやら森の奥の神殿に行ったらしい。神殿の1階のはしに、何やら怪しいところが……。そういう時は「当たってくだけろ」。何かあると、メッセージが表示されるゾ。

入り口を見つけ奥へ入って行くと…。そう、この神殿こそゲームの舞台なのだ。強敵も現れるので、セーブはこまめに。また「CAMP」モードの「魔法」で、「呪文の書を読む」を選ぶと、各魔法の解説をしてくれるので、戦闘前に戦略を立てておくのもいいかも。経験値やレベルアップと無縁の主人公たちをサポートするのが、神殿内の宝箱にあるいくつかの指輪だ。重要なアイテムもあるはずだ。

やがてフェルと再会するティム。ここから主人公はフェルにチェンジする。

……道のりは、まだ長い。



●注2：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです。（要）アナログディスプレイ、サウンドボードII対応、ジョイパッド可

# 地上戦

## YAMACO Software Products




| X68000 | 5HD | 1,000円 | 300円 |
|---|---|---|---|

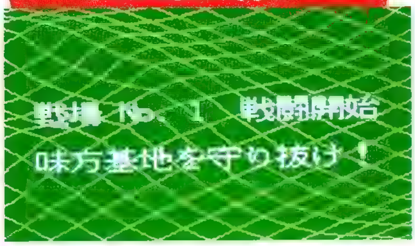
●ジャンル：アクションゲーム　注1

〒251　神奈川県藤沢市宮前3777―8　木村様方「YAMACO Software Products」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



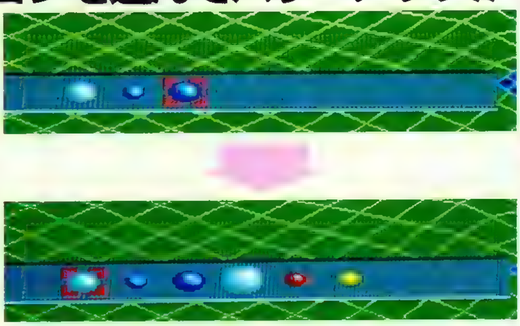

▶赤線の入った戦車が自機、青線が敵、黄色の旗が自軍補給車、その左横の建物群が、守り抜くべき自軍基地だ。右下の青いマップは、フィールド全体の縮小図。敵がどこから何台で攻めてくるかがわかるようになっている

## 戦闘開始!!

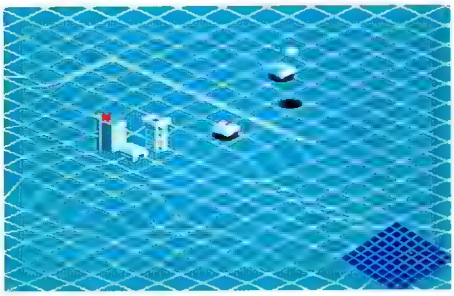



▲第1の戦場　迫りくる敵を全滅させ、自軍基地を守り抜くのが目的だ。ここでは、画面右上からしか敵が攻めてこないので比較的楽だが、第2、第3の戦場では、攻めてくる方向も多様化する

## オプションを選んでパワーアップ!!



▶はじめは使える弾の種類も少ないが、うまく補給を受ければ種類が増える。灰色（2種類）と黄色（1種類）が対空用、青（2種類）と赤（1種類）が対地用。弾の選択は基地内にて行う



▲第3の戦場　自軍基地を守り抜く指令。目的は第1の戦場と同じだが、地形の高低差が複雑になり、敵戦車の攻めてくるスピードも速くなるので、かなり手こずるゾ

## 抜群のアイデアと洗練された技術力に脱帽！

高低差のあるフィールド上で、迫りくる敵を破壊しながら自軍基地を守り抜くというアクションゲーム。

敵は戦車中心の地上部隊やUFOなどの航空部隊と多様。その数もハンパじゃない。対する自軍はたった1台の戦車のみ。発射された弾は、放物線を描いて飛んだり、地形の高低にそってゴロゴロと転がったり…。また、戦車の動きも地形に左右され、上り坂だとスピードが衰え、ともすれば意志に反してズルズルと下がってしまうこともある。思わず力が入ってしまう瞬間だ。

自軍戦車の耐久力は50で、被弾すればどんどん下がり、0になったらゲームオーバー。基地を占領されてもアウトだ。

唯一の味方といえるのが、定期的に基地を訪れる補給車。これが到着すれば、基地の耐久力が増し、オプションとして撃てる弾の種類が増える。ただし、この補給車は、到着前に敵に破壊されてしまうこともある！　補給車の援護も重要なポイントとなるわけだ。

任務遂行のために欠かせないのが「ため撃ち」。ボタンを押している時間に比例して弾が膨らみ、破壊力の大きな一発が放てるようになる。ぜひとも有効利用したいものだ。

フィールドは全3面。画面の作りはシンプルだが、ハマリ度は満点。超おススメの1本だゾ。

●注1：このソフトの画面写真は、X68000版のものです。（要）ジョイスティック

# 戦車戦

## YAMACO Software Products

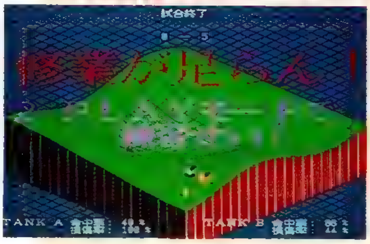



| X68000 | 5HD | 1,000円 | 300円 |
|---|---|---|---|

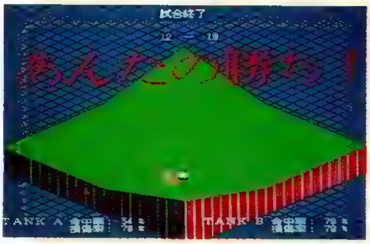
●ジャンル：アクションゲーム　注2


〒251―8 神奈川県藤沢市宮前377―8 木村様方「YAMACO Software Products」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。


## 戦闘結果はいかが!?




**惨敗** ◀1勝もできないと、一喝されて…

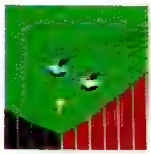



**勝利** ◀ごくフツーに勝利すると……

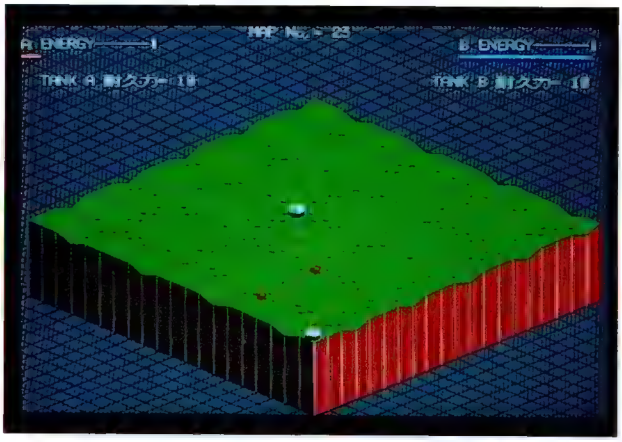



**圧勝** ◀パーフェクト勝利だと驚嘆の声が

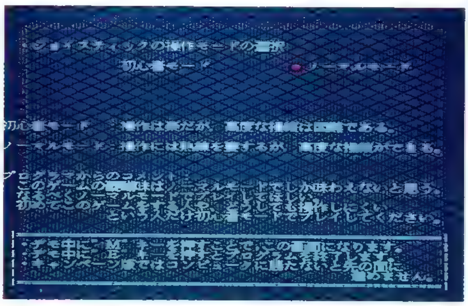
▶フィールド全図画面の上段には、戦車の耐久力と弾のエネルギーが表示される。対コンピュータ戦では赤線の戦車が自機となる

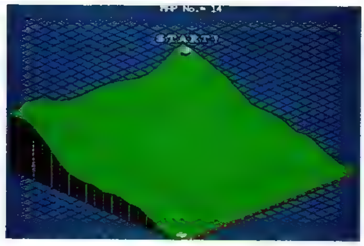


▲黄色い旗を取ると戦車の耐久力が元の10まで回復する。奪い合うこと必至!!




▼戦車の操縦方法を選ぶモード　画面中のメッセージにもあるとおり、「ノーマル」でプレイすることをおススメしたい






▲さまざまな地形で戦いは繰り広げられる。その種類、なんと100面。ちなみに、これはNo.14の面。相手（向こう側）のほうが有利に思えるか、さて…

## フィールドは「4角いジャングル」と化す！

前ページで紹介した『地上戦』と、ほぼ同時に作られたのがこの作品。高低差のあるフィールド上で、敵戦車と一騎打ちをするというアクションゲームだ。

戦車や弾の動きが地形に左右されたり、「ため撃ち」によって巨大な（破壊力のある）弾が撃てたり…といった基本的なシステムは『地上戦』と同様。だが、写真を見ればおわかりのように、今回のフィールドには「高さ」がある。つまり、さまざまな形をした「土俵」のようになっているのだ。戦車の耐久力（お互いに10ずつ）が0になることはもちろん、この「土俵」から落っこちても負け（マイナス1点）となる（このルールにより、いわゆる「押し出し」というワザも使える）。勝敗は5点先取したほうが勝ち。対コンピュータ戦のほかに、2人プレイも可能だ（コレがまた燃える！）。

戦車の操縦方法は「初心者モード」と「ノーマルモード」の2種類。前者はふつうのアクションゲームのように、十字キーの方向（前後左右）に対応して、前進、後退、右折、左折。後者は、前後がそれぞれ前進、後退、左右がその場での旋回（右を押せば右旋回）となっている（後者のほうが、敵の動きに素早く対応できるってワケだ）。

『地上戦』同様、市販ソフトでもめったに味わえない興奮を体感できる、これまた「イチ押し」のソフトだ。



●注2：このソフトの画面写真は、X68000版のものです。(要)ジョイスティック

# Milkymate



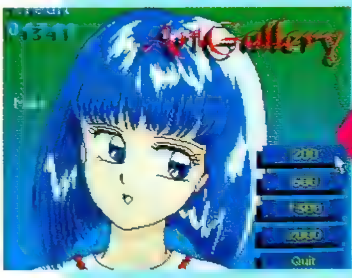

## Atsic

| | | | |
|---|---|---|---|
| MSX2/2+ | 3.5DD | 1,500円 | なし |

●ジャンル：カードゲーム　注1

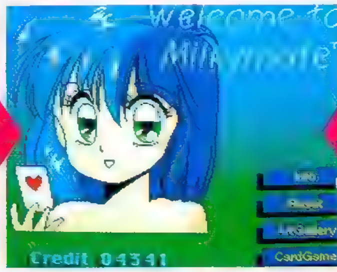
〒157　東京都世田谷区千歳台2—17—2　三宅様方「Atsic」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください。

### Art Gallery




▲アートギャラリー。右側に表示されているのが必要なクレジット額。計4枚のマキちゃん（この女の子ね）のグラフィックが拝めるってワケだ

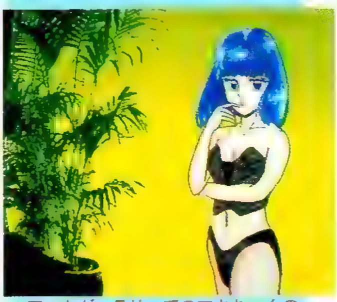
### メイン☆メニュー




▲ゲームの開始、終了、およびアートギャラリーへ行くのもこの画面から。カードゲームの途中でここに戻って終了させると自動的にセーブされる仕組みだ




▲2枚のカードが配られた時点で、Hit（もう1枚）かStand（このまま勝負）かを選ぶ。また、手持ちのカードによって、子の表情に変化が…　ひとつの目安になるゾ



▲アートギャラリーでのマキちゃんの姿。200クレジットでコレだから、あとの姿を想像すると……

### Mistake!!




▲持ち金0でゲームオーバーに。こうなると、200クレジットからやり直し！




▶いさ、勝負！の図。親はカブ（9）だか、右上の娘だけには負け。Dealは勝負続行、Quitはメニュー画面へ

## 高解像度グラフィックが冴えるカードゲーム

これは、トランプの「オイチョカブ」。ポーカーほどメジャーではないが、ルールは簡単。要はカードの数くらべ。数の合計の「1の位」の大小で勝負するのだ。

プレイヤーは「親」となって、持ち金200クレジットで、4人の「子」と賭けをする。最初に、各2枚ずつのカードが配られる。ここで勝負するか、もう1枚カードを加えてもいい。

ふつうは9が最強だが、子は、同じ数のカードが2枚そろうと「ペア」という役になり、合計数の大小を問わず勝ち。親にはペアの役はないが、4・1か9・1のカードがそろえば「シッピン、クッピン」という最強の役になり、無条件で親の勝ちとなる。

クレジットの支払いは、親と子1対1で行われ、親は、負けた子の賭け金を取り、勝った子は、親から賭け金と同額がもらえる。

勝負が進むほど、子の賭け金が大きくなるので、スリル満点。親が破産するとゲームオーバーだ。

さて、クレジットがたまったら「アートギャラリー」のコーナーへ行こう。表示された金額を払えば、女の子のグラフィックが見られるゾ（額が高いほど♡）。インターレスモードを使用した、高解像度の美しいグラフィックだ。FM音源にも対応しているし、パッケージとマニュアルも市販ソフト並でウレシイ♡

●注1：このソフトの画面写真は、MSX版のものです。FM音源対応

# ときめきワールドカップ

## Atsic

| MSX2/2+ | 3.5DD | 1,500円 | なし |
|---|---|---|---|

●ジャンル：カード型SLG　注2

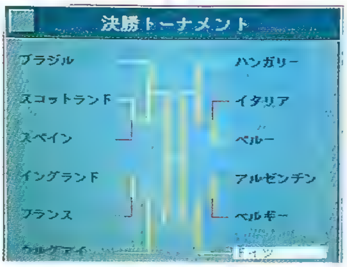
〒157　東京都世田谷区千歳台2—17—2　三宅様方「Atsic」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください。





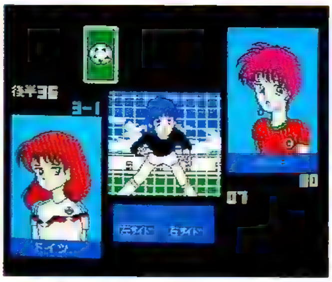


▲まずは予選リーグ。各ブロック（組）の上位3チームが決勝へ。国旗の横の数字はチームの強さ（5が最強）。組分けはランダムだ

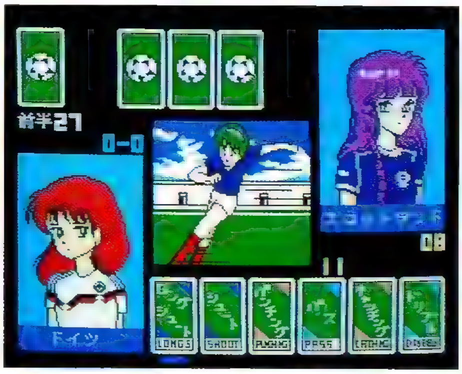



▲決勝トーナメント。予選を1位で通過したチームにはシード権が与えられ、第2試合からの出場。また、3位決定戦も行われる

## PK戦―右か？左か!?

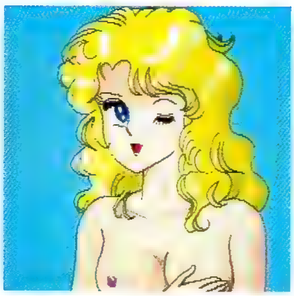



▲PK（ペナルティキック）では、左右どちらを攻める（あるいは守る）かを決める。読みが当たればナイスシュート！




▲ゲーム画面。パスかドリブルのカードを3回連続して出すとシュートチャンスに。ロングシュートはいつでも使える。カードの上の数字（11）がパワープレイの回数

## お楽しみの…アートギャラリー



◀女の子は1チームにそれぞれ1人ずつ（合計16人）。ちなみに、これはフランスチームの女の子テス



▲試合に勝てば、そのつどアートギャラリーで、相手チームの女の子のちょっと♡なグラフィックが見られる

## アイデアが光るカードによるサッカーゲーム

カードゲームにもいろいろあるが、このゲームはサッカーを題材にした異色の作品だ。舞台はワールドカップ。16か国の中から1チームを選び、予選リーグ、決勝トーナメントを勝ち抜いて、優勝をめざすのだ。

ゲーム方法はカードバトル。プレイヤーのチームとコンピュータ側チームの対戦だ。プレイヤーは最初に任意の国のチームを選べるが、国によってチームの強弱がある。持てるカードの枚数や「パワープレイ」という手持ちカードをすべて交換できる回数が違うのだ。

カードの種類は、大別して「ゲーム進行カード」「攻撃カード」「防御カード」の3タイプ（全6種類）。基本的には、ゲーム進行カードでシュートの権利を手に入れ、攻撃カードでシュートし、対する側は防御カードで防ぐ、というもの。

1試合は、前半・後半各45分。ゲーム中の時間1分につき、敵・味方各1枚のカードが出せる（カードは切ると補充される）。使用できるカードは、その状況に応じて自動的に決まる。攻撃時に、相手が防御カードを出せなければ、得点が入る。また、ゲーム進行カード（＝パスかドリブル）を出す状況の時に、それらのカードを出せない（＝手持ちにない）と、ファウルになり、ペナルティキックが行われる。試合に勝つと、相手チームの女の子のグラフィックが見られるゾ♡



●注2：このソフトの画面写真は、MSX版のものです。FM音源対応

# デーモンスレイヤー3

## T&H PROJECTS




| X68000 | 5HD | 2,000円 | 200円 |
|---|---|---|---|

●ジャンル：2D・RPG　注Ⅰ

〒630−01 奈良県生駒市北田原町1115−4 吉田産業K・K内「T&H PROJECTS」御中宛に①価格+送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。




▲メイン画面　上段がフィールド、下段にメンバーの状態が表示される。村には、宿、武器屋、道具屋などがあり、また、村人からは多くの情報が得られる。セーブは、各村にあるシナリオ屋で、有料で行う。セーブにお金がかかるとはユニークなシステムだ

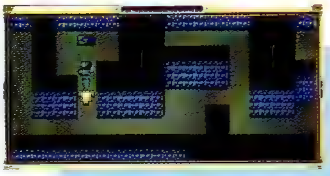


▼愛犬のチ○ビ。ゲーム中盤あたりまで、その攻撃力はじつに頼りになる。ちなみに、BGMには「ワンワン」という鳴き声も入るオマケつき

### 愛犬とともに、いざ出発！



▲主人公である。その性格は「軽い！」のひとこと。右はパラメータ。本名、愛称とも自由に設定できる。このゲームの楽しさは、主人公のキャラクター（性格）のおかげかも？



◀ダンジョンは、全体的に見て「広い」ものはあるけれど「複雑」なものが少ないので、比較的簡単。また、順番をまちがえて、強い敵のいるダンジョンに入ろうとしても、レベルが低い時には入れないという親切設計。もちろん、セーブは忘れずに！



▶フィールド画面では、RPGの定石どおり、道なりに進むことがポイント。敵との遭遇が少ないし、道沿いには村などがかならずあるからだ。ちなみに、死人が出た時に復活の水がないと、ゲームオーバーに。もちろん、メンバーが全滅してもアウト

### THE BATTLE!!



▶モンスターと遭遇すると戦闘シーンへ。逃げることを含めて7つのコマンドがある

## ストーリー重視のハイレベルな2D・RPG

フィールドタイプで、4人のパーティープレイ、敵をやっつけながらどんどんレベルアップしていく…という、RPGの王道を行くような作品。その始まりはというと……。

愛犬チ○ビとともに「ナンパでも……」と、村に出向いた主人公（名前の変更可）。ところが、そこで突然、初対面の女性に「子供ができたの…」と告白される。それを聞いた村の人々は、非難ゴーゴー雨アラレ。無実を叫ぶ主人公に残された手段はただひとつ。ある洞窟に隠されているというウソ発見機を見つけ出し、真実を村人たちに知らせること。かくして、冒険の幕は切って落とされた……。

このように、とてもコミカルなストーリー設定で始まるものの、ゲーム自体はじつにオーソドックスな作り。フィールドやダンジョンで遭遇するモンスターは強すぎず弱すぎず、プレイヤーに適度なダメージ（?）を与えてから倒れる、という感じだから、油断ができない。また、情報収集にしても、1度しか聞けない情報や、同じ人に何度か話しかけないと手に入らないものなどがあって、けっこう頭を悩ませる。途中で出会う人々の中には、のちのちパーティーに参加する重要な人物もいたりするのだ。

優れた操作性、軽快なBGM、そして、緻密なグラフィック…と、非常にレベルの高い、やりがいのあるソフトだ。

●注Ⅰ：このソフトの画面写真は、X68000版のものです

# 奴有夢2-98

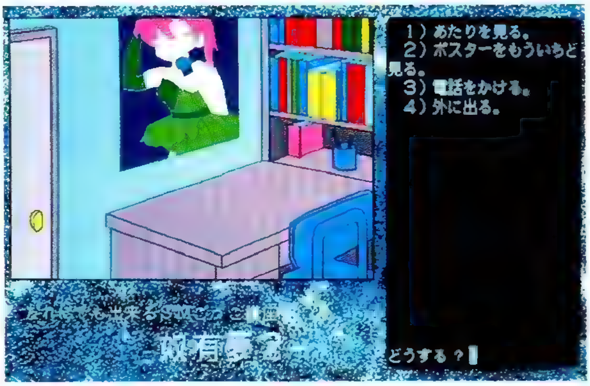
## STUDIOめんたんぴん




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 500円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：AVG　注2

〒590—01　大阪府堺市若松台3—24—9　中沢様方「STUDIOめんたんぴん」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。




▶全体画面（ここは、主人公・タケシの部屋）。右側に表示されたコマンドの番号を、テンキーで選んで入力するスタイル。同じコマンドを何度か入力しないと、手に入らないアイテムもあるゾ。また、選んだコマンドによって、あとの「結果」が変わってくるので、コマンド選択は慎重に



▶この娘が、中村りなちゃん。昨年の新人賞を受賞した人気アイドルで、キミの最終ターゲットとなる女の子だ。彼女の特ダネを入手できれば、それをネタに迫ることができるってワケ。ただし、りなちゃんに対する接し方によってエンディングが変わってくるから、最後まで油断はできない

## アイドル美少女の競艶。ハードタッチのAVG

主人公・草尾タケシは、フリーの写真週刊誌カメラマン。アイドルタレントの特ダネをつかんでは、それを雑誌に売るのがお仕事だ。特ダネを使ってアイドルと関係をもつことも、しばしばあるので、「アイドルハンターのタケシ」のニックネームで呼ばれることも…。今回のメインターゲットは、新人賞をとった中村りなちゃんだ！

プレイヤーはタケシとなって、アイテムを集めながら、アイドルたちと♡な関係になろう。うまくいけば彼女たちから情報が得られるので、それを武器にりなちゃんに迫っていくのだ（タケシの趣味がエ○○ムなので♡なシーンは過激）。

コマンド入力は、テンキーによる番号選択式。途中、選んだコマンドで、あとの展開が変わってくるタイプだ。だから途中でのゲームオーバーもあるし、エンディングも2パターン用意されている。

コマンド群は整理されていて、わかりやすい。また、市販ソフトに見られるような、何度も同じ場所を往復しなければいけなかったり、全部のコマンドを何回も試さなければ次に進めないという、わずらわしさもないゾ。アクセスも速く、サクサク進められるので操作性は高い。セーブ機能はないけど、それほど規模の大きいゲームではないので、困ることもないだろう。はたして、きみは、りなちゃんをオトセルか!?



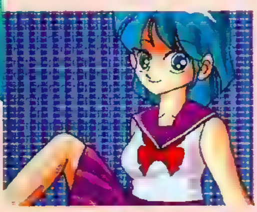
◀新人の後藤なつみ。タケシが彼女の写真を盗み撮りしているところから物語は始まる



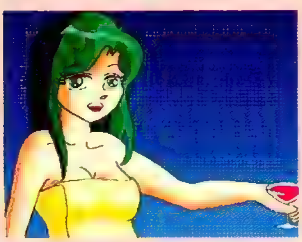
▲突如、道端で出会う富○の薬売り。といっても、薬だけではなく、ワケのわかンないモノや、かなりアブナいモノまでも売っている。いわばアイテム屋



▲中村麻理亜。中村りなの姉。彼女も元歌手で、今は、りなちゃんのマネージャーをしている



▲鈴木美奈子。りなちゃんのライバルと目される新人アイドル。何かウラ情報でもないかと、タケシに電話をかけてくるが…



◀主人公の恋人、伊吹アスカ。彼女も、目下、売り出し中のアイドルだ。彼女をとおして、芸能界の情報（特ダネ）が入ってくることも、しばしばあるのだ

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）16色ボード、アナログディスプレイ、MS-DOS、RAM640K

# スイカ割り

## Meta Dyne

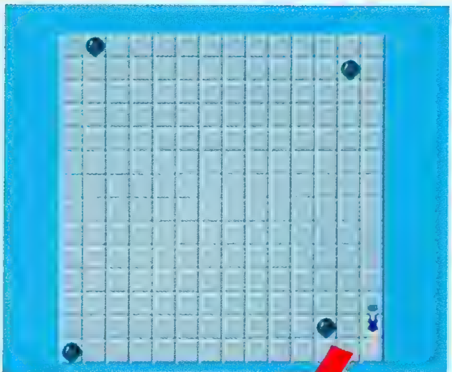


| PC-98VM以降 | 5HD | 500円 | 300円 |
| --- | --- | --- | --- |

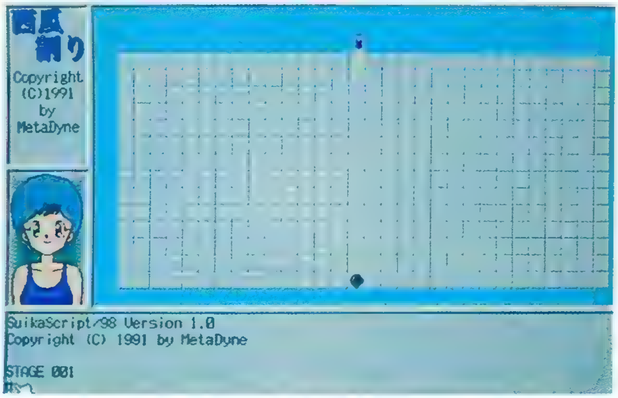
●ジャンル：パズル　注Ⅰ

〒302　茨城県取手市井野台1－7－29　青柳様方「Meta Dyne」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

### ゲームの進め方



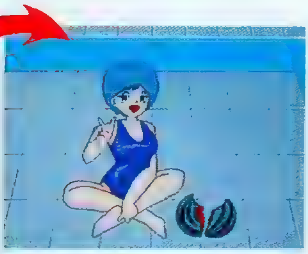
◀ステージ5。スイカの数は計4個だ。さて、この面をクリアするには…




▲全体画面。中央上にいる女の子を動かして、中央下にあるスイカを割ればクリア。ちなみに、これはステージ1。12歩前進して打つだけでOK！

```
bck 12
RIT
HIT
fwd 12
RIT
HIT
bck 12
LFT
HIT
bck 10
RIT
HIT
END
```

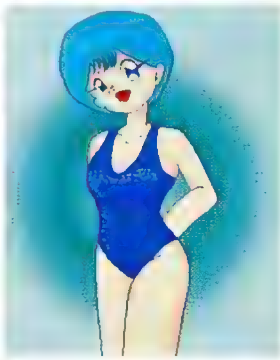
▶このように打ちこめばOK。12歩後退・右向き・打つ・12歩前進・右向き・打つ・12歩後退・左向き・打つ・10歩後退・右向き・打つ・終了、と入力。もちろん、これはほんの一例。キミの好きなやり方で挑戦して！



▲ステージをクリアするごとに、女の子が「ヤッター！」とVサイン

▼▶ごほうびグラフィック。右から1面、下から5面クリア後のもの。ごほうびは5面ごとに登場する。次は10面までお・あ・ず・け





### スイカ割りの醍醐味をじっくり堪能できる!?

画面上の女の子に指示を与え、ところどころに配置されたスイカを、すべて割ったらステージクリア…というゲーム。

ただし、プレイヤーは直接女の子を操作することはできない。「スイカ割り専用記述用語」という言語を使って、女の子に指示を出すのだ。言語はBASICに似たもので、たとえば、前に進む時は「FWD」、スイカを叩く時は「HIT」という具合。言語は全部で15種類あり（もちろんマニュアルに全部記載されているから、ご安心を）、これらをうまく入力して、女の子にスイカを割らせるというワケだ。

早い話が、実際のスイカ割りの時に、目隠ししてスイカを割る人間が女の子、そのまわりで「もっと右！」「ダメダメ、行きすぎ！」なんて騒いでいるのがプレイヤー…と考えればいい。

ステージは、全部で20。女の子がブロック（マス目）から落っこちたり、空振りすると、そのステージのはじめに戻されてやり直し、となる。歩幅は1マスが1歩だから、数えまちがいがなければ、そうそうしくじることはないハズ。5面をクリアするごとに、女の子のごほうびグラフィックが見られるというオマケもついているゾ。

最短コースを通ろうが、遠回りしようが、スイカを割る順番やコースはプレイヤーの自由。自分なりのやり方でプレイできるのがウレシイ。

●注Ⅰ：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）MS-DOS（Ver.2.1以降）

# 魔王の封印



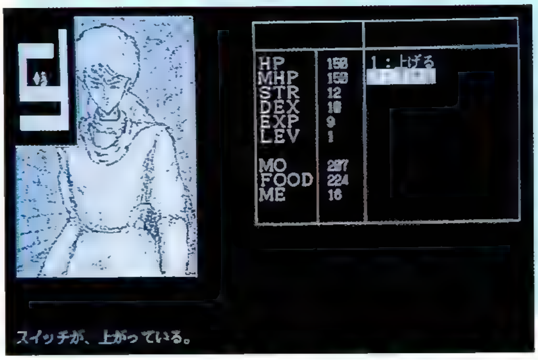

## S-KEN SOFT

| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 200円 |
| --- | --- | --- | --- |

●ジャンル：RPG　注2

〒145　東京都大田区南千束2－2－1　西沢様方「S－KEN　SOFT」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア(5インチか3・5インチか)を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

### 迷宮と化した洞窟




▲左上が洞窟内のマップ。この上をテンキー操作で移動する。ところどころに仕掛けがほどこされていて、迷子になることまちがいなし!?

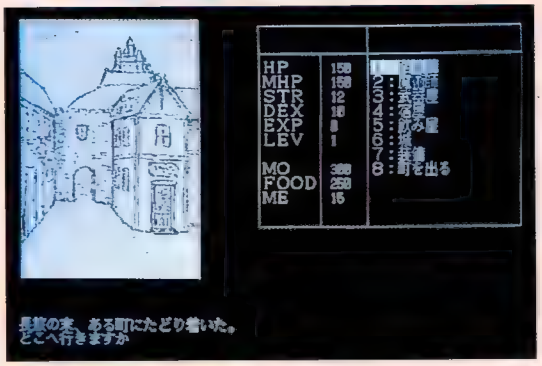
▼宝箱を発見！　しかし、ときどきトラップ（罠）が仕掛けられていることもあるので、喜んではかりもいられないか…






▲戦闘シーン。左下が敵のパラメータ。THPの数値を0にすれば勝利となる。勝つと経験値のみがアップする。なぜかお金は手に入らない…

### 町が魔物退治の拠点だっ！




▲ここから物語はスタート。魔術師の家では薬(体力回復剤)を、雑貨屋では食料を購入できる。飲み屋では町人たちの雑談が聞ける




▶宿屋ではセーブとロードができる。でも、1回ごとにお金が25かかるのだ

ワシは、ホトホト



困っている…

▶主人公に魔王撃退を依頼する王様。彼から授かる青い水晶王を懐に出発！

## 勇気ある剣士となって魔王の野望を粉砕せよ

これは遠い昔の物語である。1人の剣士が、長旅の末、見知らぬ町にたどり着いた。店に入って話を聞くと、この国の王様がルミッチェ山の洞窟に潜んでいる魔物たちに、ホトホト弱りはてているという。剣士は、さっそく城に出向いて、王様から魔物退治の依頼を受け、洞窟へと向かった……。

このゲームは、全編モノクロ画面のダンジョンRPG。まず、町にある武器屋で装備を整えてから、洞窟へと入っていく。写真を見てもおわかりのように、洞窟内は完全な迷路状態。あるところに来ると、突然マップが切り替わったりするのは、おそらくフロアが変わったことを意味しているのだろうが、グラフィックが簡略化されているので、その出入口がよくわからない。これがまた、プレイヤーを恐怖に陥れる要因のひとつになっている。

モンスターとの戦闘で傷ついたり、トラップに引っかかったりして、主人公の体力が0になるとゲームオーバー。ダンジョン内には、ところどころに井戸や宝箱、スイッチなどがあり、井戸で水を飲むと体力が回復、宝箱は武器や食料が手に入り、スイッチを上げ下げするとどこかのドアが開閉する仕組み。また、移動すると徐々に食料が減っていく。

はたしてキミは、迷宮と化したダンジョンを征服し、魔王を封印できるか!?



●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです

〒005　北海道札幌市南区澄川3条5丁目2—10　伊藤様方「暗黒媒体ソフトウェアーズ」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください。

# エリオン・クエスト




## 暗黒媒体ソフトウェアーズ

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降&X68共用ディスク | 5HD | 1,000円 | 250円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：テーブルトークRPG風AVG　注1

■CHARACTER■



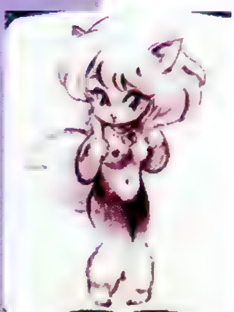
▲エリオンに呪文をかけた、ホビットのヒューリップル



▲主人公の幼なじみのお友だち、ユニコーンのリュウム



▲スライム　これは敵となるモンスター　さっそく攻撃！



▲ドリームキャット　愛玩用に造られた!?亜族




▲画面左にグラフィック、右にメッセージが表示される　この女の子がエリオンだ




▶戦闘シーン「【1】戦う」を選ぶと、自分の攻撃が成功する確率が表示される　画面左には相手（敵）のグラフィックが出る

## テーブルトークRPGの楽しさを満喫できる

同サークル代表者と、その仲間で作られたというテーブルトークRPG『リトルペンタワールド』から、キャンペーンシナリオのひとつ「エリオン・クエスト」をリプレイ風にまとめたのがコレ。ゲームをプレイするというよりは、むしろ物語を読んで楽しむ作品、と言えるだろう。

主人公はエリオン・レイース17歳。時はテラド14年、空中都市ゾダンと、5つの大陸の連合軍＝五国連合が争った「パディウムの戦い」から61年が過ぎ去った時。イルバーシの都の白竜騎士団に入ることを夢見ていたエリオンは、軍の武道試験に失敗し、ノイレスの剣封じの呪文をかけられていた。しかし、剣への夢を捨てきれず、幼なじみのユニコーン、リュウムに励まされ、呪文を解いてくれるという緑魔の谷のラミアに会うため、旅に出る。行く手にはさまざまな亜族（モンスター）が現れ、物語を盛り上げていく……。さあ、エリオンは無事に、ラミアに会うことができるのだろうか!?

コマンド選択の場面は、戦闘場面を含めて途中いくつかある程度。あとは、前述のとおり、画面右側に表示されるメッセージ（文章）を読んで進んでいくスタイルだ。ストーリー自体は短いけれど、RPGにつきものの経験値やレベルアップとは無縁だから、ファンタジーの世界をのんびりとのぞいてみたい、という人にはおススメのソフトだよ。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）アナログディスプレイ、MS-DOS

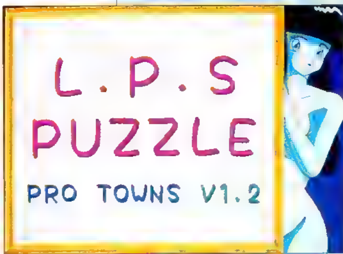
# L.P.S PUZZLE PRO TOWNS V1.2

## ぱそこんさ〜くるL.P.S

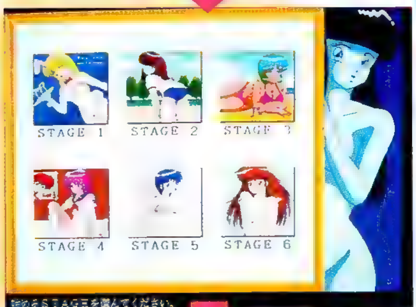
| FM TOWNS | 3.5HD | 500円 | 300円 |
| --- | --- | --- | --- |

●ジャンル：パズル　注2

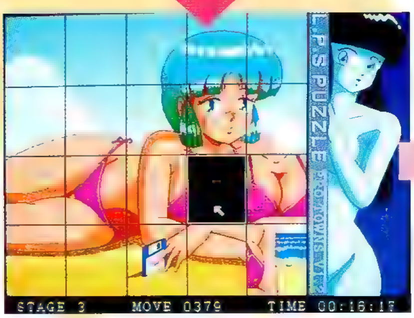
〒114　東京都北区東田端2－10－3藤コーポラス402号　大野様方「ぱそこんさ〜くるL・P・S」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。




右クリック

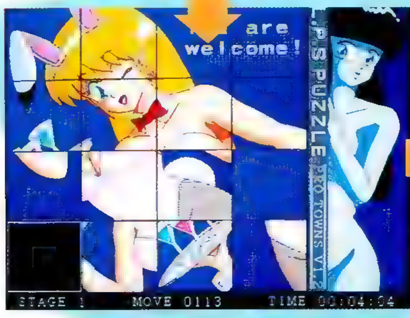



▶これがステージをセレクトする画面。各ステージの完成画面を見ながら、自分の好きな女の子を選択できるのだ




▶ステージ3。ゲーム開始直前に表示される完成画面で、どの部分がどこにくるのかをよく覚えておくのがベスト

左クリック




▲マウスを左クリックすると、ステージ1から順番にスタートする仕組み　上の段から、横にひとつずつパネルを組みこんでいくのがコツ……かな？




▼ステージ1の完成！　左目が、アニメーションでウインクしちゃうのだ　これで苦労が報われる？

▶各ステージ終了後、次の面に進むかどうか聞いてくる。「いいえ」をクリックすると、「お疲れサマ」という声とともに、今までの自分の記録が表示されるゾ




▼これは、ステージ4の女の子　アニメーションで、目をつぶったところだ　各ステージで違うアニメーションが見られるゾ（ステージ6の子がウレシイぞ〜！）



## 面セレクトがウレシイTOWNSの15パズル

これは、スライド式の絵合わせパズル、いわゆる15パズルというやつだ。

ゲームアイコン実行後、タイトル画面が表示される。ここで、マウスを左クリックすると、ステージ1からゲームスタート。右クリックすれば、セレクト画面になって、全6ステージの中から好きな絵（女の子？）を選択できる。

左クリック後、女の子の「ちょっと待ってネ」という声のあと、パズル完成画面が一瞬だけ見える……が、「どうぞ！」の声とともにバラバラになる。

さて、ゲーム開始。動かしたいパネルを左クリックし（複数個の移動も可能）、バラバラになった絵を完成させよう。

各ステージのパネルの数は、1、2面が4×4の16パズル。3、4面が4×5の20パズル。5、6面が4×6の24パズルという構成で、ステージが進むごとにグラフィックの分割のされ方も複雑になり、キミの脳細胞を刺激してやまない。

メイン画面下に、パネルを動かした回数(MOVE)と、経過時間(TIME)を表示するカウンターがついているから、仲間で集まりタイムトライアルで競い合う——といった遊び方も楽しいかも……。

各ステージとも、パズル完成後は女の子の「できたよ！」の声とともに、彼女たちがウインクしたり、ほほえむというアニメーションで、キミの苦労をねぎらってくれるゾ！



●注2：このソフトの画面写真は、FM TOWNS版のものです。（要）TOWNSシステムソフトウェアV1.1L30、RAM2MB

# IN 晴海



[illegible]まで、まさに百
[illegible]で見かけたコス
[illegible]とくとごらんあれ!!



▲「サイレントメビウス」(右＝キディ・フェニル、後＝ラリー・シャイアン、前＝香津美・リキュール、左＝レビア・マーベリック)



▲「東京BABYLON」の皇昴流



▶ピンクレディー(右＝ケイ、左＝ミー)



▲右＝「ダーティペア」のケイ、左＝同ユリ、中央＝「究極超人あ〜る」のR・田中一郎

# コミックマーケット40

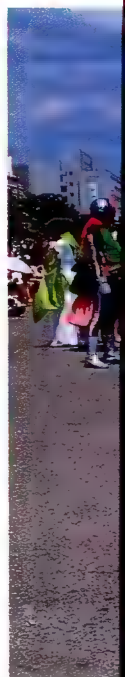
## ～コミケ名物!?コスプレ特集パート１～



▲仮面ライダー４号（ライダーマン）

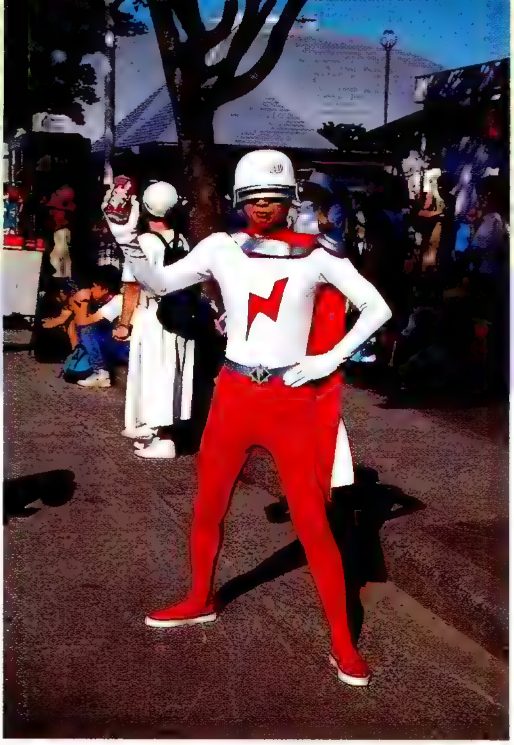


◀「3×3EYES」のパイ






◀「DRAGON BALL」（前列右より、クリリン、悟飯、テンシンハン、後列右より、孫悟空、ベジータ、ベジータorギニュー戦闘隊の誰かかな？）



▲熱血キッド



▲「アーシアン」（前列右より、あや、ちはや、後列右より、ちはや、アンケートの字がにじんで読めずゴメンナサイ、宮城）



▶「リボンの騎士」のサファイア王子（2人とも）



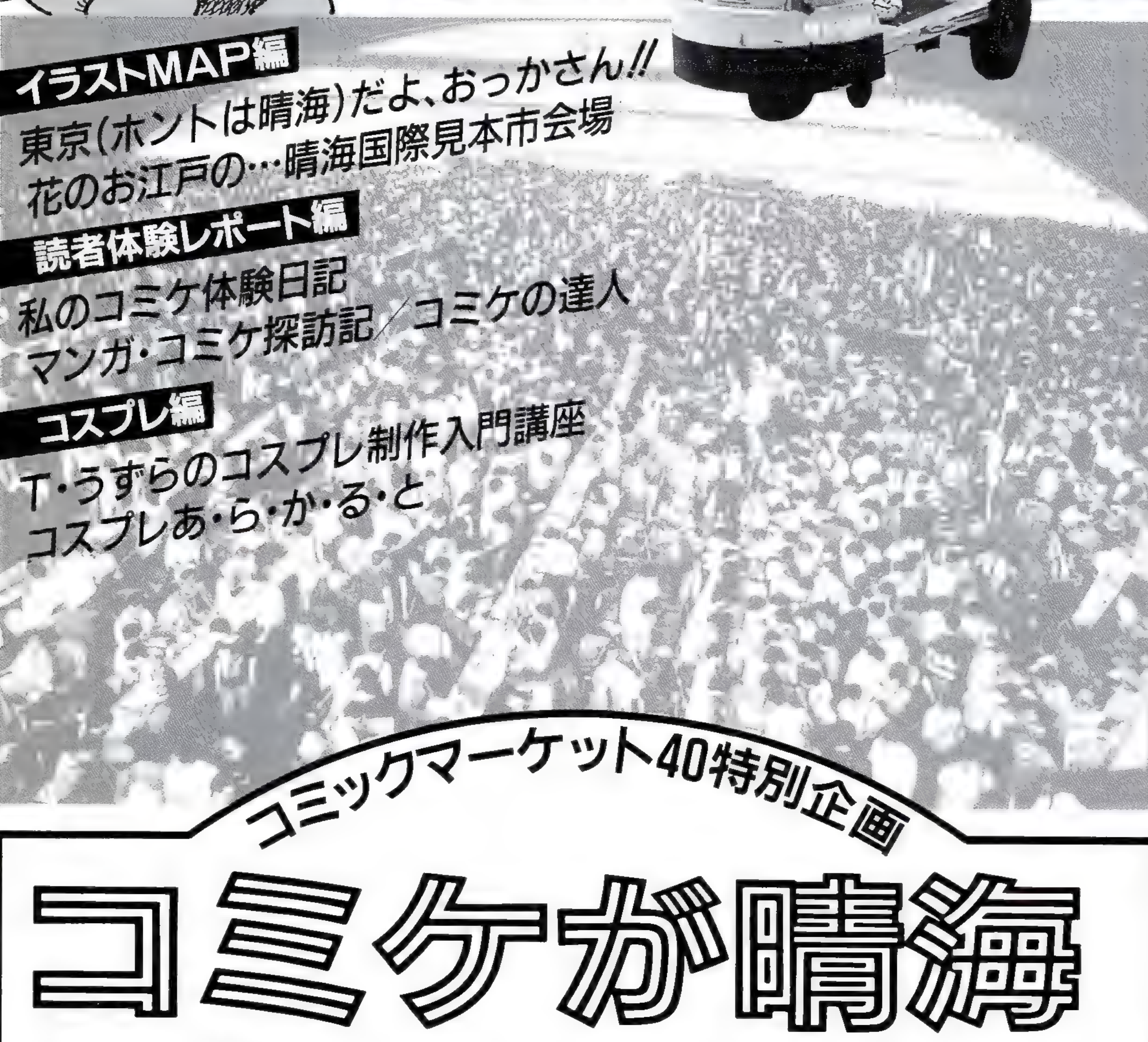


▲▶「メタルジャック」のレッドジャックアーマー





# 盛況御礼



**イラストMAP編**

東京（ホントは晴海）だよ、おっかさん!!
花のお江戸の…晴海国際見本市会場

**読者体験レポート編**

私のコミケ体験日記
マンガ・コミケ探訪記／コミケの達人

**コスプレ編**

T・うずらのコスプレ制作入門講座
コスプレあ・ら・か・る・と

## コミックマーケット40特別企画

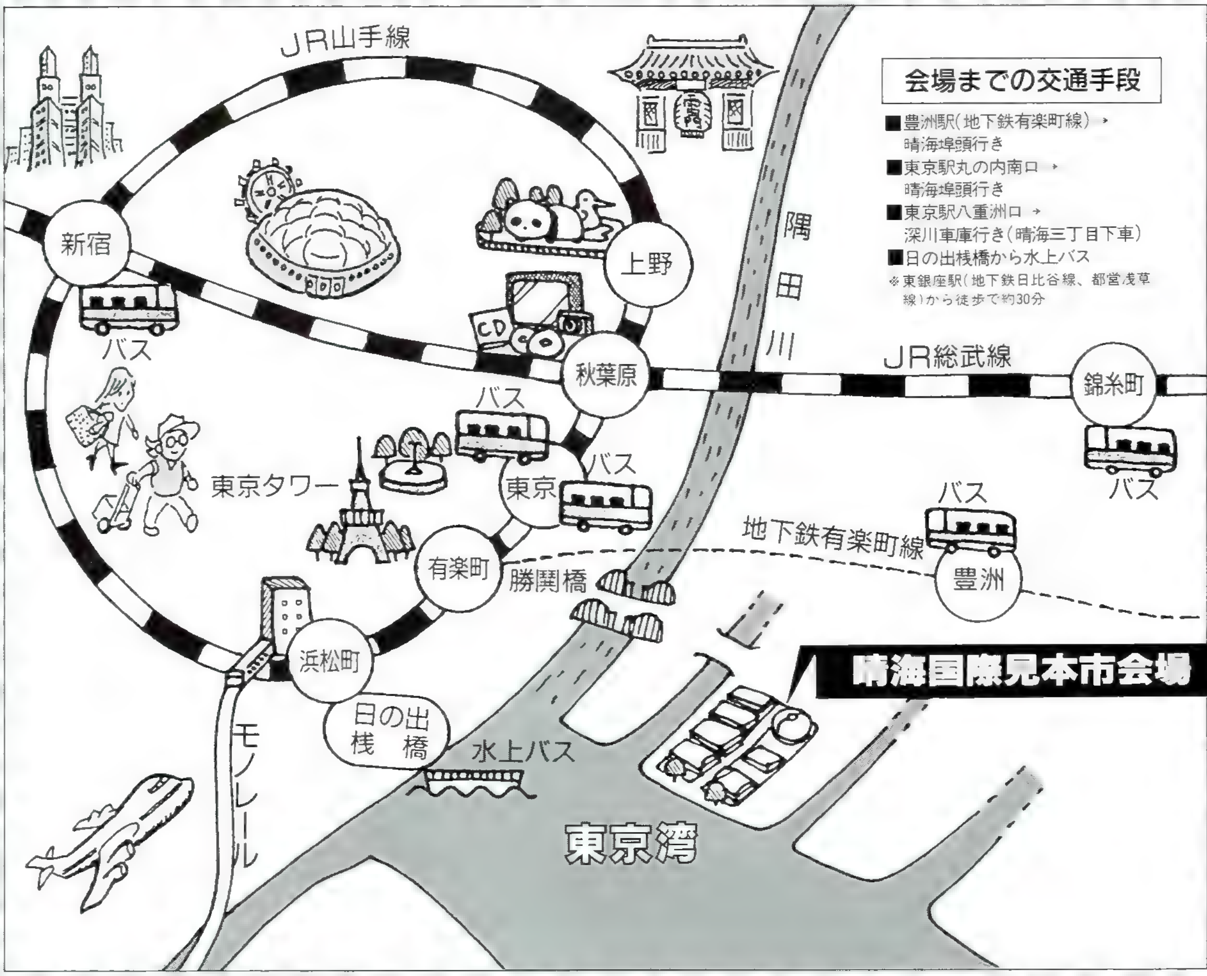
# コミケが晴海に帰ってきた!!

いまや国内屈指のビッグイベントとも言えるコミックマーケット。40回目の夏コミは、'91年8月16日（金）17日（土）の2日間、晴海国際見本市会場で開催された。古巣へ戻っての開催に入場者数は約25万人を記録。とどまるところを知らないコミケの盛況ぶりをさまざまな角度から徹底レポート!!

# 東京（ホントは晴海…）だよ、おっかさん!!



## コミケ会場までの道のり




### 正しいコミケの味わい方・イラストマップ編

なつかしの東京晴海国際見本市会場にコミケが帰ってきた！「でも、まだ学生だし地方だから行けないヤイ！」「行ったことないから、なつかしくなんかないワイ！」というイジワル？を言いつつ、ホントは行きたいという方のために、ド～ンと交通アクセスマップと、会場イラストマップをご紹介。他のページの写真とあわせて、せめてフンイキだけでも味わってチョーダイ♪（もちろんフンイキだけではなくチャ～ンと使えるマップですぜ。アッ知ってたあ？）

さて、会場までの交通手段は、上図のように徒歩、バス、水上バス、タクシーとあるけれど、おススメはバス。本数も多いし、車内は、ほとんどコミケに行く人ばかりだから「来たなあ」「行くゾ」って感じで盛り上がることまちがいなし。水上バスは、

▶今回のコミケへは東京駅丸の内南口からの晴海埠頭行きのバスにしました



コミックマーケット40特別企画
盛況御礼
**コミケが晴海に帰ってきた!!**



# 花のお江戸の…晴海国際見本市会場

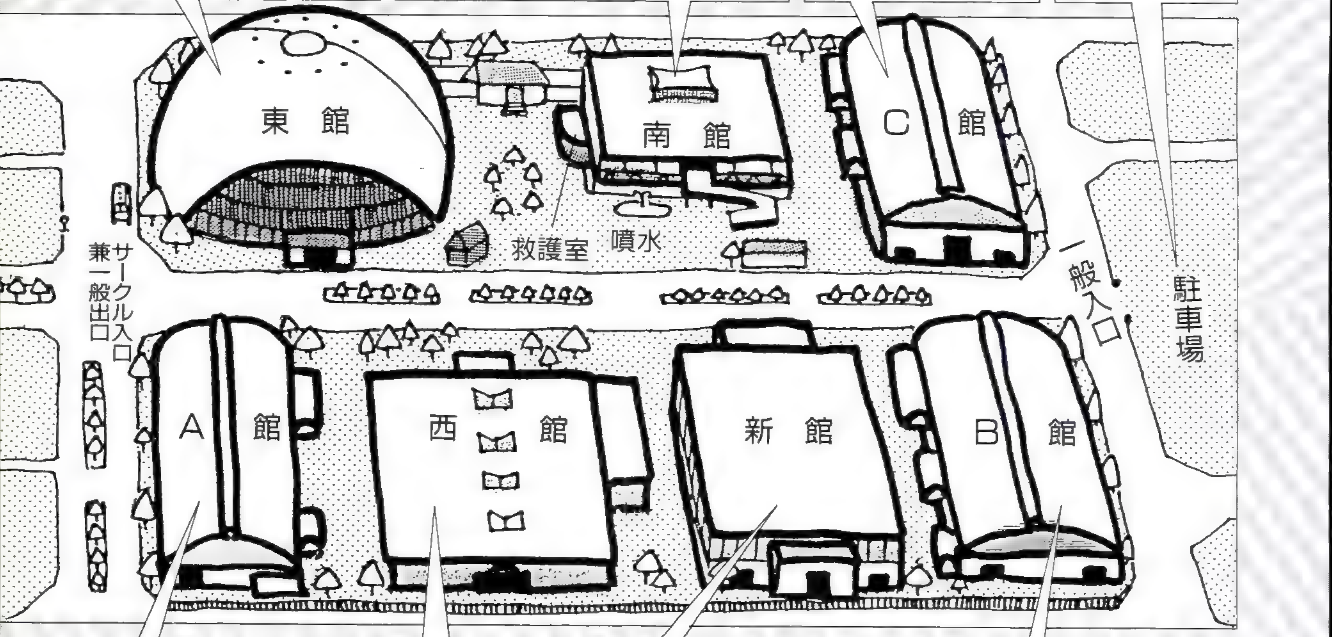
## コミケ会場のごあんない

東館●ブースの数は930にものぼる。初日は、トルーパー、ワタルなどのアニメ関係、２日目は、男性向けの創作物が中心に出展されていた。ここも、建物の外まで行列ができた。その形から、ツウ(?)は「ガメラ館」と呼んでいる。

南館●１階はサークルの出展ブース。ブースの数は12で、とくに混雑が予想されるサークルのみを集めた模様。２日間とも、午前中に建物の外にまで行列ができていた。混雑解消のため、入口、出口はべつべつに設定されていた。２階には、更衣室（おもにコスプレイヤーのための）があった関係で、２階へいくスロープがコスプレイヤーたちのタマリ場に…。

Ｃ館●一般参加者の入場受付はこの中で行われた。開場すると、一般の入場者はとりあえず行列のまこの中に入り、カタログなどを購入。その後、お目あてのサークルが出展している建物へ…。

駐車場●一般の入場者は、コミケスタッフの指示に従い、開場前にここで、キチンと行列を作って待っていた。広い敷地内が、あっという間に人で埋まった!!




Ａ館●ブースの数は29。画材、トーンなどを販売する企業スペースもこの館内にあった。ここも、混雑を避けるため、入口と出口がべつべつだった。

西館●ブースの数は約600。初日は、星矢、アニメ関係、２日目は、創作物が中心に出展されていた。

新館●ブースの数は、１階が578、２階が639。２日目の２階が、同人ソフト・サークルの出展スペース。１階では、初日がＣ翼関係、２日目が創作、ＦＣなど。２階の初日はシュラトや田中芳樹系などが出展されていた。

Ｂ館●この館は、フットワークの宅配便受付所のみに使用していた。梱包用の段ボールの山に思わず圧倒された!!


▶ワシラのお目あて、同人ソフト・サークルのブースのあった新館の雄姿?

午前10時が始発?で、１時間に１本なので、チト不便かも（'91年現在）。

会場では、当然だがコミケ準備会やスタッフの人たち（腕章をつけてるからスグわかる）の注意を守ろう。２日間でウン十万人という人出の大イベントを、事故なく楽しく無事に過ごせるようにするための注意なんだからネ（コミケット・カタログに載ってるマンガの「諸注意」をよ〜く読んでおくとイイゾ）。

また、友だちどうしで行く人は、会場での現地集合は避けたほうが賢明だ。えらい人出なので、まず絶対といっていいほど会えない！　どこかの駅などでおちあって一緒に会場に入るのがベターですよ、ホント。

読者代表によるコミケ40レポート①

# 私の コミケ体験日記

## ―― 美少女編 ――



▶丸の内の某オフィスに勤務する21歳のＯＬ。90年の夏コミに、はじめて行き、衝撃を受ける。いつかは自分も参加しよう…とひそかに思案中。

### 年に2回のことだから思いきり楽しみたい！

待ちに待ったコミケがやってきた。今年は、去年のコミケで意気投合した友だちと一緒に行くことに。当日の朝早く起きると、真っ青な空。ピッカピッカのコミケ日和！　やっぱりコミケはこうでなくっちゃ、と胸をはずませ、東京駅に向かう。待ち合わせ場所には、Tシャツとジーンズ姿の友だちが先に待っていた。

晴海行きのバス停は長蛇の列。車掌さんが「おつりのないようにしてくださ～い！」と言いながら、手には水色の「ざる」を持っている。おつりのいらない人は、この中へ小銭を入れてバスの中へ。う～ん、頭イイ。さすがコミケって感じ!?

バスに揺られて、やっとこさ会場へ到着。開場時間の1時間前だというのに、もう黒山の人だかり。先を越されたようで、ちょっぴりショック。

さて、待ちに待った開場の時間。中に入ると、パンフレットを見ながら談笑している人、目的の場所に一目散に向かう人、われ先にと走って、係の人から怒られている人などいろいろ…。そんな人たちを見ていたら、みんな友だちのような気が…。誰にでも声をかけたくなっちゃう雰囲気でいっぱい。

表通りをウロウロしていると、真っピンクの衣装を着た2人組が目の前を横切る。なつかしのピンクレディーだ。その横を熱血キッドがマントをなびかせ悠然と通りすぎて行く。私は仮面ライダーさんとハイ、チーズ！　この日のために買った一眼レフカメラを友だちに渡して、ポーズをとる。次に撮ったロボットさんなんか、会社を2日間も休んで大阪から出てきたんだって。

さて、同人ソフトを見るため、新館の2階へ。体育館の5倍はあるスペースに人がギッシリ。額から汗をダラダラ流して、自分の作ったソフトを売りこんでいる。その熱意に打たれたように、次々とソフトが売れていく…。何か所かのブースを回ってみて、去年の幕張メッセよりは、スペースにちょっとだけゆとりがあって、見やすかったような気が…。午後になると、外のベンチや芝生に座って、買った本を読んだり、寝転がっている人たちの姿が目についた。

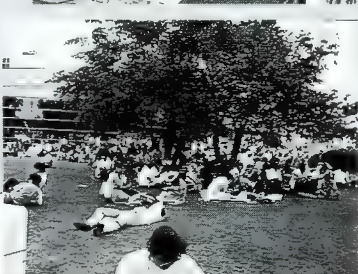
最後に忘れてはならないのが、B館をまるごと使っての「フットワーク」のコーナー。トラックに積めば何十台、いや何百台分になるのか見当もつかないほど、ソフトや同人誌の入った箱が山積み。その前には「埼玉県」「神奈川県」などと書かれたプラカードが立っている。その様子はさしずめ高校野球の開会式のよう!?　でも、この名物コーナー(？)のおかげで、思いっきり本やソフトが買えるんだよね。

帰りのバス停は、朝以上の長蛇の列。でも、延々と並んでいる人たちの顔は全然疲れていない感じ。ギュウ詰めのバスの窓から外を見ると、コミケの紙袋を下げて歩いている人が2人、3人……まだまだ後方にもゾロゾロと続いている。歩いて帰るなんて根性あるーっ！

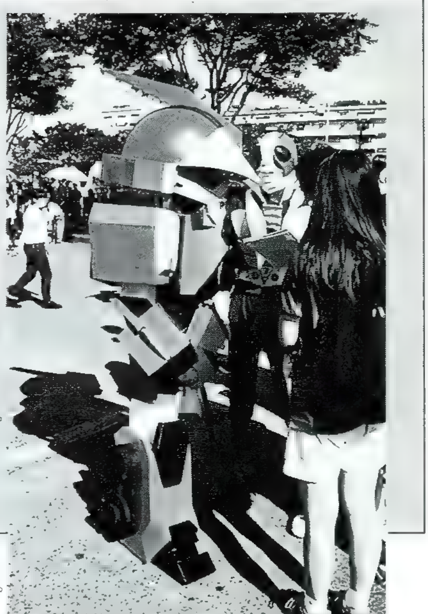
有楽町に着いてからも、コスプレやサークルさんの話は尽きず、私たちにとってのコミケはまだまだ終わりそうにない。また、来年も会うことを約束して帰路についた。



▶同人ソフトのブースは熱気ムンムン……



◀午後になると、芝生の上でみんな思い思いの過ごし方を…。とにかく暑かった！



▶コスプレイヤーに記念撮影のお願いを。ちなみに、後ろ姿の女の子が私デス♡

コミックマーケット40特別企画
盛況御礼
**コミケが晴海に帰ってきた!!**

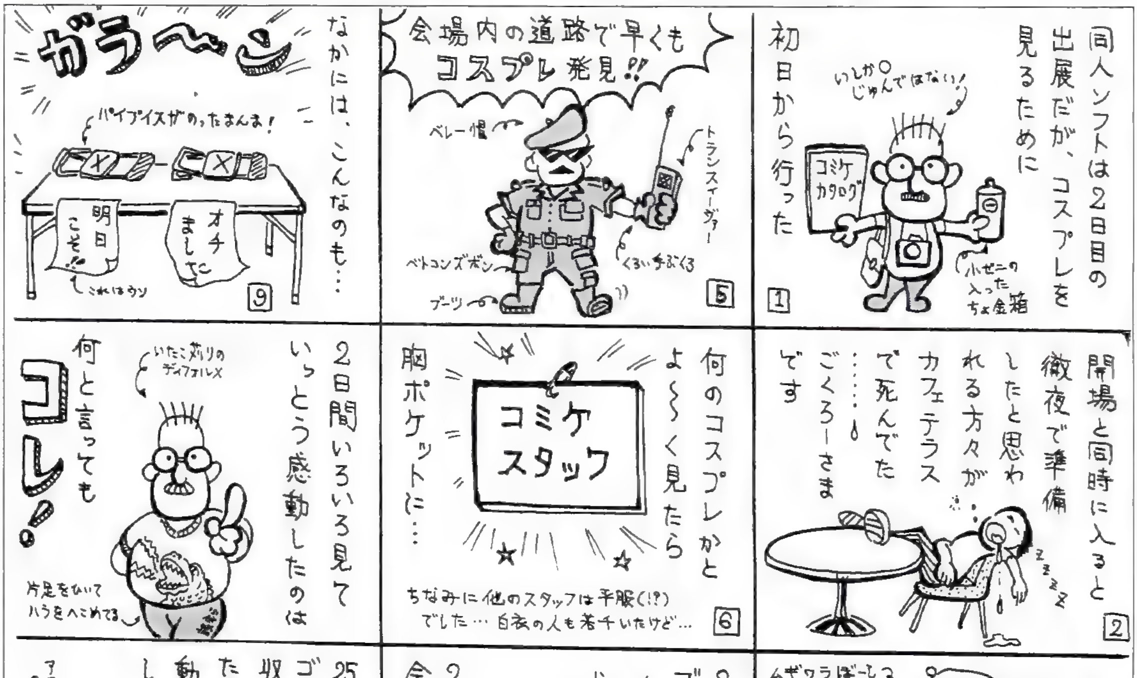
読者代表によるコミケ40レポート②

# マンガ コミケ探訪記

—— オヂサン編 ——




▶パソコンゲームを愛する正体不明の謎のオヂサン。年下のゲーム友だちに触発され、最近同人ソフトに目ざめたためはじめてコミケを訪れる。



これでキミも大丈夫だぁ！

## 備えあれば、憂いなし!?

# コミケの達人

**敵を知り、己を知れば百戦危うからず…。炎天下や人の波に負けず、コミケをスムーズに過ごすための必需品？の数々を一挙大公開。コミケの達人が語る「夏コミ五輪書」!?**

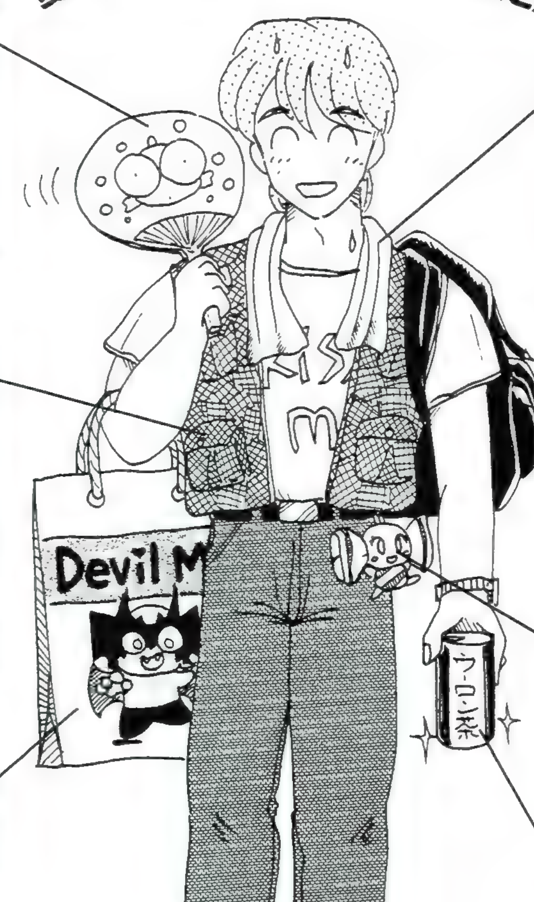
### 夏コミ用基本スタイル（初期設定）

**うちわorせんす**…コミケ40では、コミケット販売物のひとつとして、吾妻ひでお先生のうちわが売られていた。私はカワイイうちわより、シブいせんすにセンスの良さを感じる…ううっ、ごめん。

**フィッシングベスト**…釣り人が愛用しているアレである。ポッケがいっぱいついているので、何かと便利だ。ただ、まかりまちがっても、帰りに釣りでもしよう…などと考えて釣りザオを持参してはならん！　30センチ以上の長モノは会場内持ちこみ禁止なのだゾ。

**ペーパーバッグ**…フフフ…今だからこそ、アニ・キャラのペーパーバッグが功を奏すのだ。フフ…。

**スニーカー**…ハイヒールは不可だ。履いているほうも疲れるし、踏まれたほうも痛い。でも、男がハクわきゃないか、はは…。




**タオル**…彼女からもらったハンカチをポッケに入れて…なんてのはアマ～い！　女の汗は美しいが（？）男の汗はムサイ！　じぇったいタオルを持参して、こまめに汗をふけいっ。コレ、常識…!?

**デイパック**…階段で押されて顔面から着地しないよう（？）両手は常にフリーにしておきたい。でも、混雑したところでは、身動きがとれなくなることも覚悟すべし。

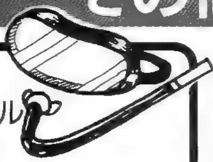
**マスコット**…腰にカワイイぬいぐるみをつける。女の子にはウケがいい、フフ…。あくまで、さりげなく…なにげなく…。

**缶ジュース**…コミケの人出は20数万人。オレ１人くらい…という空き缶のポイ捨てが、２日間で20数万本の空き缶の大群？となって会場内外を占拠し暴れ回る!?　ゴミはゴミ箱へ…これって常識♪

文責：小見家達人

コミックマーケット40特別企画
盛況御礼
**コミケが晴海に帰ってきた!!**

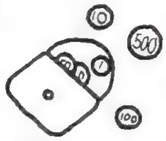
# その他の備品（オプション）



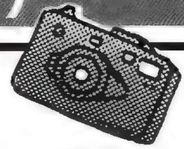
## 水中メガネ＆シュノーケル

日の出桟橋↔晴海埠頭の水上バスを利用する人で、タテノリの人は、万一、船からこぼれ落ちた時のために持っていると安心。当然、バッグやカメラは、防水の全天候型であることが望ましい。だが、くれぐれも酸素ボンベは持って行かぬように…

## 小　銭



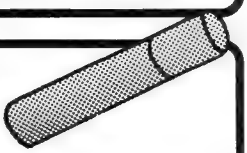
会場までの電車賃、バス代にはじまってノドをうるおす缶ジュースから、本やソフトの購入まで、十分用意しておくにこしたことはない。



## カメラorビデオカメラ

コスプレ命、という人の必携アイテム。ただし！　とーぜんのことながら、コスプレイヤーご本人に、撮影の許可をうかがうことを忘れてはならない。もし、カメラ類を持参せず、会場でコスプレの方々を見て、いきなり「撮りたい……」という衝動にかられた時は、会場内の売店で、使い捨てカメラを売っているから購入されたし。

## 紙　筒



製図の図面や卒業証書などを入れるアレだ。毎回というわけではないが、サークルさんによっては、特典にポスターをつけてくれることもある。せっかく手に入れたポスターがワヤクシャになって嘆いていたおニイさんがいたのを、私は見逃さなかった。

## 帽　子



人気のあるサークルの場合、建物の外にまで長蛇の列ができる。日差しの強い夏には、やはり必携アイテムのひとつとなろう。だが、混雑した会場内ではジャマになるだけで、みんなからヒンシュクを買うのは必定。

## 地下足袋or脚絆orゲートル



行きはともかく、帰りまでバスの行列なんか待ってられないやい！　という元気な若人は、最寄り駅まで歩くことになる。長旅をかけるさすらい人に、これらが必携なのは、言うまでもない……!?



◀涼しげに「氷」の旗をなびかせる売店。飲み物の他に、ヤキソバやスシなどの軽食も売っている。レストランからあぶれた人には、この店がまさに救いの神に見えることだろう



## 段ボール




友だちに頼まれた分もあわせて、数十冊を買う予定……という人は、とーぜん宅配便を使うことになろう。そんな人は段ボールを持っていったほうが……なんてことはない。ちゃんとフットワーク（宅配便）の受付で段ボールは買える。フフッ、フェイントだよ…。



▲フットワーク（宅配便）の取扱い所。コミケ40ではB館の中に設置されていた。届け先別に受付が分かれているので、くれぐれもおまちがえなく。奥にはトラックが、荷台の口をポッカリ開けて待っている



◀お目あての同人誌、同人ソフトを手に入れて、ホッとひと息…という人が、こういった売店で缶ジュースや軽食を求め、木陰で「戦果」を確認している姿もコミケならではの楽しい光景だ



T・うずらの

免許皆伝

# HOW TO PLAY "KOSUPURE"

# コスプレ製作入門講座

**コミケの会場に行くと、かならず見かけるのがコスプレ。「私もやってみたい。でも、どうしたら…?」と思う方も少なくないハズ。そんな方のために、コスプレ歴ン年のT・うずら嬢、秘中の秘を伝授しよう!**

はい、みなさんこんにちは。趣味でやってたコスチュームプレイ(以下コスプレ)が、今では雑誌などでお世話になったりと、もう、この世界にどっぷりのT・うずらです。でも、ふだんはフツーです(あたりまえか)。

では、さっそくコスプレについてのお話を始めましょう。

みなさんは、アメリカで有名な「ハロウィーン祭」をご存じですか? 有名無名を問わず、すべての聖者をまつるローマ・カトリック教の万聖節前夜祭。映画にもなったから、ご存じの方も多いと思います。近ごろ、日本でも、徐々にメジャー化しつつありますが、じつは、あれもコスプレなんですよね(オタクではありませんが)。コスプレイヤーにとっては、またひとつ活躍の場が増えたみたいで、うれしいかぎりです(もちろん、私も参加しています)。

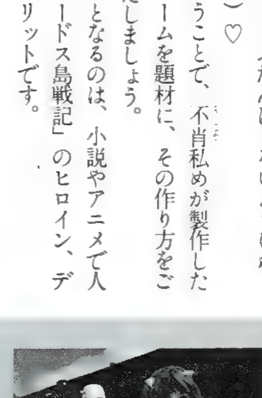
「ハロウィーン祭」では、一般的な悪魔やヒーロー、魔法使いなど、それぞれ勝手なかっこうをして楽しんでいる人が多いようですが、アニ・キャラ(=アニメのキャラクター)のかっこうをしていても、けっこうわかってくれる人がいて……けっこうクセになりますよ、これは。初心者の方は、そのへんからコスプレの世界に入っていくのもよいのではないでしょうか。ね♡

コスプレで楽しいのは、何といっても、趣味の合う人とお友だちになれる、全然知らない人とでも、しぜんにお話ができる、ということではないでしょうか(うーん、新鮮)。そして、かわいい女の子やかっちょいい男の子もいますので、飽きることがありません。写真を撮ったり撮られたり…記念にもなるし、ストレスなんてぶっとびますよ!

もちろん、その前には衣装を作らなければなりませんね。これがちょっとめんどうくさい、と考えているアナタ。技術と時間とお金は、ほんの少しばかり必要ですが、それ以上の何かを味わうことができるのです。どうぞあなたもコスプレイヤーしてみませんか? 注目度バツグンよ(あー、ふだんはしないようにね、念のため)♡

と、いうことで、不肖私めが製作したコスチュームを題材に、その作り方をご披露いたしましょう。

モデルとなるのは、小説やアニメで人気の「ロードス島戦記」のヒロイン、ディード・リットです。

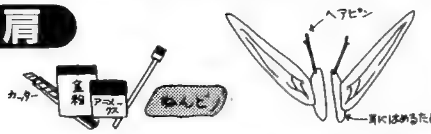


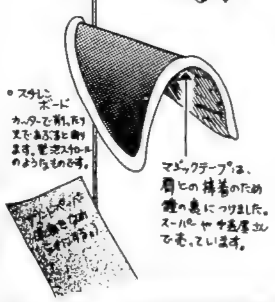
▲ついに、'91年夏コミでは究極のオニ娘を!? ……親には絶対に見せられませんねエ、ハイ



コミックマーケット40特別企画
盛況御礼
# コミケが晴海に帰ってきた!!

## 耳、肩

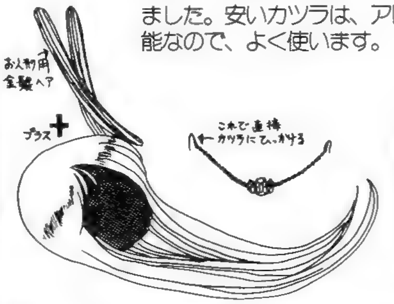



耳、肩は、東急ハンズなどで売っているスタイロフォーム、またはスチレンボードを使って作りました。サンドペーパーなどで形を整えてから色を塗ります（可燃性スプレーは×。溶けてしまいます）。耳は、カツラをはめてからつけるようにしましょう。ヘアピンでカツラを止めると、ズレにくくなってよいでしょう。

## カツラ、アクセサリー

１束500円のお人形用ヘアを、２束プラスして、カツラにボリュームをもたせました。安いカツラは、アレンジが可能なので、よく使います。



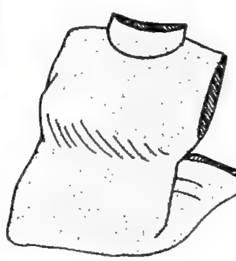

アクセサリーは、浅草橋で、チェーンやイミテーションをバラ買いして作りました。



## 服、マント

浅草橋は布も安いので、ヒマさえあれば見て回ります。たまに、ハギレなど、お買得品なんかがあって楽しいです。

マント：表（ブルー）ダブル幅1.5メートル、2000円
　　　　裏（オレンジ）３メートル、1500円
胸部：ハギレ使用
ワンピース：700円（バーゲン品）

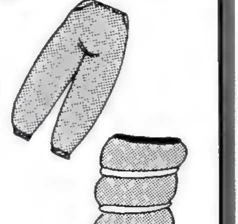


いつも目を光らせていて、似た形の服があったら、すぐ買うのだ（もちろん安いものを）。

キャラクター名
**ディード・リット**
（ロードス島戦記）

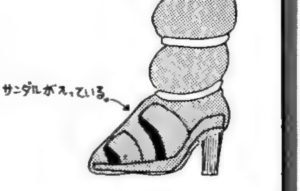
製作日数：約５日間
（材料はもっと前から）
費用：約1万5000円くらい
（カツラは抜きで）

## ブーツ、腕



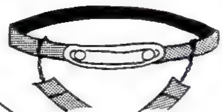
これもバーゲンで買ったトレーニングウェア（ズボン＝980円）を切って使用しました。

ブーツ：中にヒールのサンダルを入れて、ブーツらしく見せました。ヒモは手芸屋さんで。２束400円くらい。




## レイピア、ベルトなど



レイピア：パーティーグッズとして売っている刀を改良して、うまく似せました。

この部分を切っている時、指をザックリ切ってしまった。ヒエ〜！みんな、気をつけようね！




ベルト：牛皮のハギレを買って作りました。金属部はハンズで売っている薄い銅板です（１枚200円）。胸部も同じく銅板を鎖でつなげました。

―コミケ名物!?コスプレ特集パート2―

# コスプレあ・ら・か・る・と

百花繚乱コスプレ特集第2弾は、コスプレイヤーたちのコメント集。炎天下の混雑の中、コスプレイヤーの方々にアンケートを実施。彼らの熱い思いを聞け!

## 質問事項

①あなたの扮しているキャラクターは?
②そのキャラクターでコスプレしようと思った理由は?
③コスチュームの製作日数は?
④コスチュームの素材または製作上苦労なさった点は?
⑤コスチューム製作にかかった費用はいくらくらい?
⑥コスプレの楽しさについてひとこと
⑦コスプレをして困ったことや失敗談などは?

### 藤掛幸子(東京都)



❶ピンクレディーの「ミー」
❷子どものころから憧れていたので
❸半年
❹素材→フェニックス。苦労→スパンコール。実物がいるので、本物と同じ素材を見つけること
❺2万5000円(実費)
❻好きなキャラクターの格好ができること(私生活では着られないから)
❼いやらしい投稿雑誌に載ってしまった時

### 藤掛恭子(群馬県)



❶ピンクレディーの「ケイ」(「サウスポー」の衣装)
❷昔からピンクレディーのファンで、いつかやりたいと思っていました
❸半年
❹スパンコールが扱いにくい素材のため
❺2万5000円
❻いろいろなキャラクターになりきること
❼コスプレのためにヘンな髪型にしてしまい、ふだんの生活で苦労してしまった

### さぎり(神奈川県・20歳)



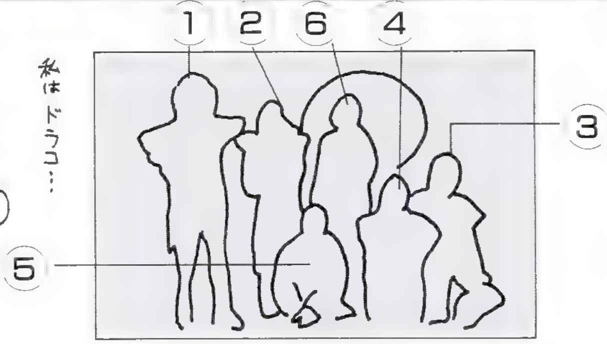
❶高河ゆん原作「アーシアン」の「あや」
❷やりたかったから
❸7日間
❹レザー?
❺約5000円
❻自分で衣装を作り、着るのが楽しい
❼思ったとおりに衣装ができなかったりした

### 蒼月悠(神奈川県・20歳)



❶高河ゆん原作「アーシアン」の「ちはや」
❷かわいかったから。インパクトが強そう
❸約3日
❹胸のエンブレムが細かかった
❺2000円
❻楽しくてやめられない。裁縫が得意になりました
❼禁止のところが増えてきて困っています









**①八興院せつな**

以下回答なし

**②みさを(千葉県・16歳)**

❶「ドラゴンボール」の「ベジータ」
❷好きだから
❸一か月
❹ハリが入らない
❺2万円
❻自分を忘れる
❼暑い

**③天栗淳(京都府・18歳)**

❶鳥山明原作「DRAGON BALL」の「クリリン」
❷好きだから
❸一日
❹布
❺5000円
❻友だちがたくさんできる
❼はじめてなので、そーゆーけーけんはありません

**④野川竜人(東京都)**

❶鳥山明先生原作「DRAGON BALL」の「悟飯」
❷好きだから
❸3時間
❹くつ
❺2500円
❻くせになる
❼回答なし

**⑤匿名希望(千葉県)**

❶「ドラゴンボール」の「テンシンハン」
❷好きだから
❸3日くらい
❹えりの部分がうまくいかなかった
❺3000円くらい
❻自分の好きなキャラの格好ができるから
❼回答なし

**⑥悟桐至(聖?)也(千葉県)**

❶鳥山明先生「DRAGON BALL」の「孫悟空」
❷好きだから
❸3時間
❹前で合わせるところ
❺3000円
❻くせになる
❼回答なし

**はみだしマンガコラム**

初日に、こんな人を見かけました。




はじめは、でっかいターバンかボーシかと思った……が、



よく見ると寿司のエビでやんした。ンでもって、よォ〜く考えたら菊池通隆サンの自画像? だとワカッタ…。新生児みたく首がすわってなくて、歩きにくそーでした…。

## 質問事項

①あなたの扮しているキャラクターは？
②そのキャラクターでコスプレしようと思った理由は？
③コスチュームの製作日数は？
④コスチュームの素材または製作上苦労なさった点は？
⑤コスチューム製作にかかった費用はいくらくらい？
⑥コスプレの楽しさについてひとこと
⑦コスプレをして困ったことや失敗談などは？



### 左 ひびき なおこ（神奈川県・19歳）

❶手塚治虫先生原作「リボンの騎士」の「サファイア王子」
❷そのキャラクターが好きなこととコスプレとしてずいぶんみばえがすること
❸4日
❹コールテン、ビロード、フェルト、わた、レース。原作での帽子のイメージを再現するのがたいへんでした
❺1万円くらい
❻いろいろな人に声をかけてもらいコミュニケーションなどがはかれるところ
❼半分ねむりながら作ったことが多く、関係ないところを縫ったり、切ったりしたこと

### 右 おぎゆう（神奈川県・19歳）

❶手塚治虫作「リボンの騎士」の「サファイア王子」
❷みばえがし、わりとみんなが知っているから
❸4日
❹素材…コールテン、レース、フェルト、わた、ビロードなど。帽子の再現がたいへんだった
❺1万円くらい
❻めだつことと、それをとおしての交流の楽しさ
❼物を買いにくい。トイレに行きにくい



### K・本田（京都府・24歳）

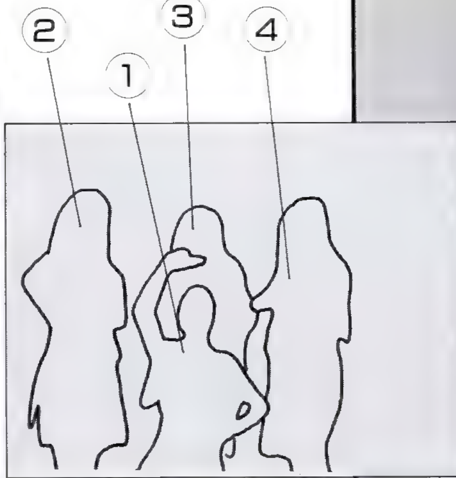
❶「機甲警察メタルジャック」の「レッドジャックアーマー」
❷今、いちばんかっこいい
❸2週間
❹発泡スチロール
材質の軽量化と安全性
❺1万円くらい
❻やってる時の感じ
❼運搬（車）。休みの変更（日時が急に変わったので）
❽食事はどうされるのですか？
コスプレしてる最中はおなかがすかないので、終了後食べる



### 山崎勝義（茨城県・42歳＝大ウソ）

❶もちろん「奥田古佐典こと熱血キッド」
❷熱血飲料を飲んでいるから
❸なんと！ 2日
❹このコスチュームは熱がこもる！ まさに熱血キッドだ！
❺約1万8000円
❻コスプレがなければコミケじゃない!!
❼ふだんの生活で、うっかりコスプレのポーズをとってしまうこと






## 南都美羽（茨城県）



❶「3×3 EYES」の「パイ」（CDジャケット）
❷CDを買った時
❸3日
❹水着を着る勇気
❺5000円くらい
❻みんなに楽しんでもらえる
❼白の水着が試着の時、透けちゃった

## ①香津美・リキュール（千葉県）

❶「サイレントメビウス」の「香津美・リキュール」
❷好きだから
❸2日
❹めん
❺1万円強
❻回答なし
❼とくになし

## ②匿名希望

❶「サイレントメビウス」の「レビア・マーベリック」
❷頼まれたから
❸❹知らない
以下回答なし

## ③匿名希望

❶「サイレントメビウス」の「ラリー・シャイアン」
❷好きだから
❻気軽に話せる（いろんな人と）
❸❹❺❼回答なし

## ④キディ・フェニル

❶「サイレントメビウス」の「キディ・フェニル」
❷好きだから
❸2日
❹めん
❺1万円強
❻めだつ！
❼テレビの取材がムリヤリ写真を撮った



## 質問事項

①あなたの扮しているキャラクターは？
②そのキャラクターでコスプレしようと思った理由は？
③コスチュームの製作日数は？
④コスチュームの素材または製作上苦労なさった点は？
⑤コスチューム製作にかかった費用はいくらくらい？
⑥コスプレの楽しさについてひとこと
⑦コスプレをして困ったことや失敗談などは？



### ③Ren（?）・水明（北海道・14歳）

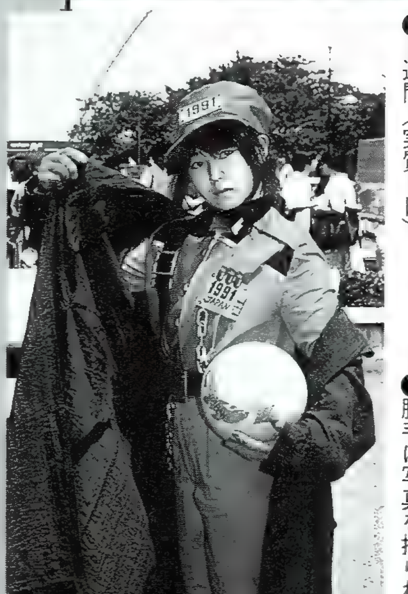
❶アニメ「ダーティペア」の「ケイ」（ビデオ最新）
❷めだつ、やすい、はやい、すき
❸2日
❹サテン。2日徹夜
❺1500円
❻ヒーローになった気分になれる
❼ビデオを勝手に撮る

### 俊（神奈川県・21歳）



❶高河ゆん原作「アーシアン」の「ちはや」
❷キャラクターと物語が好きだから
❸１週間前後
❹胸の部分
❺5000円
❻仲間の輪。やっぱり自己満足
❼最近のコスプレに対する対応。マナーの悪すぎる人が増えた

### 皇亜里（大阪府、現在東京都・18歳）



❶「東京BABYLON」の「皇昴流」
❷コスチュームがかっこいいから
❸1週間（実質3日）
❹小物や金具。布が厚い
❺3〜4000円
❻いろんな衣装が着れて楽しめる
❼勝手に写真を撮られたこと

### 石川（?）嘉代子（東京都・21歳）



❶高河ゆん原作「アーシアン」
❷インパクトが強そうだったので
❸2日
❹アムゼン
❺5000円くらい
❻自分で作って着るのが楽しい。キャラクターになれるのがおもしろい。いつもはできないことだから
❼禁止のところがあるので困る

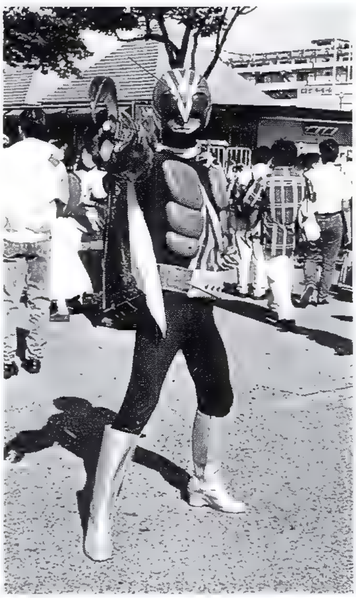
# コスプレ あ・ら・か・る・と

## 稲葉弘樹(東京都・17歳)

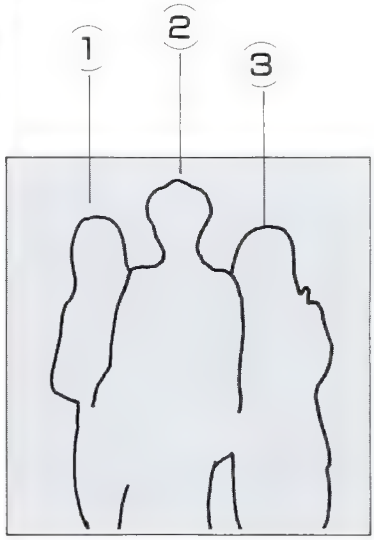


❶高河ゆん作「アーシアン」の「宮城」
❷回答なし
❸2日
❹素材…？　とくに苦労したところはありません
❺5000円前後
❻作る楽しさっ！
❼途中で糸がほつれた

## 文達朗(神奈川県・24歳)



❶「仮面ライダーV3」に登場する「仮面ライダー4号ライダーマン」
❷このキャラクターが子供のころから好きで、一度やりたかった
❸約半年＋α
❹メット…FRP　以下ウレタン素材…ラリッサ。似せることにけっこう苦労しました
❺少しずつ作ったので、よくわからない
❻自分自身とそのキャラクターを一時的に一体化できる
❼暑い。2日も着てると前日の汗が乾かない。じめじめ




## ①匿名希望(東京都)

❶「ダーティペア」の「ユリ」
❷ラクだから
❸2日
❹布(サテン)。ズボンがたいへんだった
❺3000円
❻めだつ
❼ビデオを撮られた。ことわってたのに

## ②谷路昭人(埼玉県・25歳)

❶「究極超人あ〜る」のRです
❷何か似ているので
❸0日（自分の服）
❹なし
❺0円
❻いろいろな人に会えること
❼TVに映(うつ)った！

やおい マンガ

うしおととらがチェつないで歩いてました。




とらは、なんと！
"着ぐるみ"!!
2日間、体がもつのだろーかと、すごく心配になりました。
そこで一句。
「コスプレは体力勝負と見つけたり」



オソマツ！
…コレバッカ

腕が疲れてきて、ひきずって歩いてました

アソコン吉例

# ソフト総数141本！

# サークルさんのおかげです♬

# 愛☆読☆者プレゼント

お待ちかねのソフト・プレゼントのコーナーだ！　今回は各サークルさんのご厚意により、ソフト総数141本の大サービス！　下記の応募方法にしたがって、ドシドシ応募されたし。

| サークル名 | ソフト名 | 対応機種 | メディア | 本数 |
|---|---|---|---|---|
| 暗黒媒体ソフトウェアーズ | エリオン・クェスト | PC-98VM＆X68共用 | 5HD | 2本 |
| 概念出版 | MEGA POWERFUL JANGKEN | PC-98VM | 5HD | 5本 |
| シクスティーンズ | PINK SHOW TIME VOL.Ⅰ「あなたとデートしたい。」 | PC-98VM＆X68共用 | 5HD | 2本 |
| スタジオK2 | バサーカーズフロントⅠ | PC-98VM、PC-98UV | 5HD、3.5HD | 各10本 |
| 電脳部隊SCHEMER | HEX | PC-98VM | 5HD | 5本 |
| はあど・しゅ〜る | 吾妻ひでおのよいこの童話Ⅱ「不思議な木の実」 | PC-98VM | 5HD | 3本 |
| まいたけ技研 | 活殺詩劇 | PC-98VM | 5HD | 1本 |
| G'ソフトウェア | ボディース | PC-98VM | 5HD | 10本 |
| K・D・D（兄弟堂） | K・D・D CG COLLECTION VOL.4 | PC-98VM、X68 | 5HD | 各10本 |
| Meta Dyne | スイカ割り | PC-98VM | 5HD | 5本 |
| M・I・N | RESERVE | PC-98VM、X68 | 5HD | 各5本 |
| PROCEED | Magical Clash | X68 | 5HD | 5本 |
| RAMBLE・DOTS | DARK SHRINE | PC-88SR | 5D | 5本 |
| RISING FORCE | 絶対無敵にゅうはーふすごろく | PC-98VM、PC-98UV | 5HD、3.5HD | 各10本 |
| T＆H PROJECTS | デーモンスレイヤー3 | X68 | 5HD | 10本 |
| TSUKKA software | CRIM | PC-88SR | 5D | 5本 |
| YAMACO Software Products | 戦車戦 | X68 | 5HD | 5本 |
| YAMACO Software Products | 地上戦 | X68 | 5HD | 5本 |
| Ys-SOFT | ていきケンをさがセ／五 | PC-98VM | 5HD | 3本 |

## 応募方法

●上記のソフトの中から、ほしいソフトの対応機種をご確認の上、とじこみハガキのプレゼント希望ソフト欄に、ソフト名と機種・メディア名を明記してお送りください。抽選でご希望のソフトをプレゼントいたします（41円切手を忘れずに貼ってくださいネ）。●とじこみハガキの記入は、濃いめのペンで、楷書で、大きく、ていねいな文字でお願いします（くれぐれも自分の住所、氏名を忘れずに）。●締め切りは92年3月末日（当日消印有効）です。●めでたくプレゼントに当選した方には、モニターをお願いいたします。

たくさんのご応募お待ちしております♪



# 同人ソフト わくわく♥カタログ

## PART2



## ソフト・インデックス②

**五十音順**



**五十音…**



**ABC…**



郵　便　は　が　き

41円切手を はって下さい ニャ〜〜♥

160-□□

東京都新宿区新宿5-18-20

辰巳出版(株)

アソコン編集部内

同人ソフト大集合*Part5*係行

| ご住所<br>□□□-□□　TEL（　　） | | |
|---|---|---|
| フリガナ<br>お名前 | 男<br>女 | 年齢<br>職業(または学校名) |
| 使用機種(複数回答可) | ペンネーム | |
| プレゼント希望ゲーム名 | | |
| 機種とメディア(ディスクの種類) | | |

アソコン吉例

ソフト総数141本！

# サークルさんのおかげです♬

# 愛☆読☆者プレゼント

お待ちかねのソフト・プレゼントのコーナーだ！　今回は各サークルさんのご厚意により、ソフト総数141本の大サービス！　下記の応募方法にしたがって、ドシドシ応募されたし。

| サークル名 | ソフト名 | 対応機種 | メディア | 本数 |
|---|---|---|---|---|
| 暗黒媒体ソフトウェアーズ | エリオン・クエスト | PC-98VM＆X68共用 | 5HD | 2本 |
| 概念出版 | MEGA POWERFUL JANGKEN | PC-98VM | 5HD | 5本 |
| シクスティーンズ | PINK SHOW TIME VOL.1「あなたとデートしたい。」 | PC-98VM＆X68共用 | 5HD | 2本 |
| | | 98VM、PC-98UV | 5HD、3.5HD | 各10本 |
| | | 98VM | 5HD | 5本 |
| | | 98VM | 5HD | 3本 |
| | | 98VM | 5HD | 1本 |
| | | 98VM | 5HD | 10本 |
| | | 98VM、X68 | 5HD | 各10本 |
| | | 98VM | 5HD | 5本 |
| | | 98VM、X68 | 5HD | 各5本 |
| | | | 5HD | 5本 |
| | | 8SR | 5D | 5本 |
| | | 8VM、PC-98UV | 5HD、3.5HD | 各10本 |
| | | | 5HD | 10本 |
| | | 8SR | 5D | 5本 |
| | | | 5HD | 5本 |
| | | | 5HD | 5本 |
| | | 8VM | 5HD | 3本 |

## アソコン 同人ソフト大集合Part5

すうぱあスペシャル●16

①「この記事がよかった」「ここはこうすればぁ!?」という記事(ページ数)とその理由を…

②ナンデモカンデモ…この本へのアイデア、テコ入れ案、悪口などなど…ご自由にどうぞ

③キミのおススメの同人ソフトの名称、サークル名、機種名とその理由を教えてください

④同人サークル、同人ソフトについて、キミの知りたいことがあったら、教えてください

★お答えいただいたアンケートは、次号の参考とさせていただきます。また、読者コーナーへ転載させていただくこともありますので、ペンネームはかならずご記入ください。

で、楷書で、大きく、ていねいな文字で
ます（くれぐれも自分の住所、氏名を忘
●締め切りは92年3月末日（当日消印有
，●めでたくプレゼントに当選した方に
ターをお願いいたします。
んのご応募お待ちしております♪



# 同人ソフト わくわく カタログ PART2



## ソフト・インデックス②

### 五十音順



### ABC順



## サークル・インデックス②

### 五十音順



### ABC順

# Dragon Province Ver.1.5



## Justice

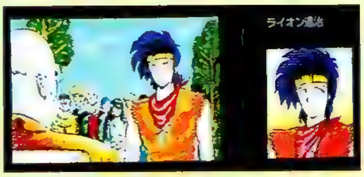
| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,500円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：AVG＋RPG　注1

〒184　東京都小金井市貫井北町1－4－1－501　冨士原様方「Justice」御中宛に(1)価格＋送料分の無記名定額小為替(2)自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙(3)自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

## シナリオ決定



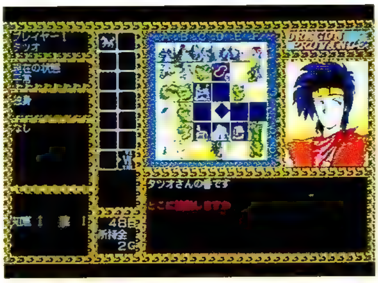




▲各シナリオは、AVGのように、動き回って情報や仲間を集めることによって進んでいく　目的が達成できなかった場合は、結婚の有無、偉業、シナリオの進行度などを合計したポイントが表示される。シナリオ名は上から順に「母を訪ねて」「ライオン退治」「魔法使いの弟子」

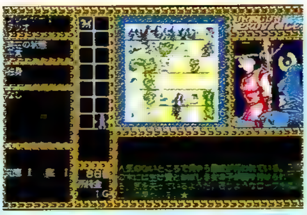


▲戦闘場面　フレイヤーはリターンキーを押すだけ　負けると、日動けなくなることも…



▲これか全体画面　青いひし形か自分のいる場所　動ける範囲は青く表示されている

## イベントで出会う人物



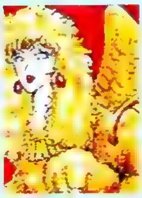
◀イベントのクラフィックは、マップの右のスペースに表示される　移動するたびに、イベントが発生するので、かなりの数の人物と出会うことになるゾ



▲易者



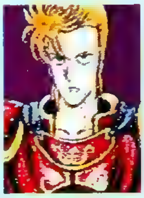
▲司教



▲スフィンクス



▲風の魔法使いシュルツ



▲戦士ファスター

## 友だちとの腕くらべができるスゴロクRPG

『同人ソフト大集合パート4』で紹介した同名ゲームが、シナリオの数も増え、パワーアップして再登場だ。

剣と魔法が支配する世界　クレープ城を中心に、キャラメル湖、メルフィ教会、謎の洞窟、そして3つの町などで成り立つ地方が、冒険の舞台となる。

ゲームシステムは、スゴロクタイプのRPG。2～4人のプレイヤーが、べつべつの目的（シナリオ）で冒険をし、最も早く目的を達成（シナリオをクリア）した人が勝ち、というルールだ。今回のバージョンでは「姫様を捜せ」「サンタの大冒険」の2本のシナリオが追加された。

シナリオは、プレイヤーの名前を入力すると自動的に決定される。万が一、誰もクリアできなかった時は、勝利ポイントの高いプレイヤーの勝利となる。1人でプレイする場合は、各シナリオごとに定められた期間内でクリアをめざす、という遊び方ができるわけだ。

フィールドは6×6マス。1日に1マスの移動ができるが、町で馬を買えば、平地なら2マス移動できるようになる。移動ごとに、仲間が増えたり、妻ができたり、あるいはモンスターと戦ったり…といったイベントがあり、結果は、主人公の特徴や運命の数字などによって決定される仕組みだ。

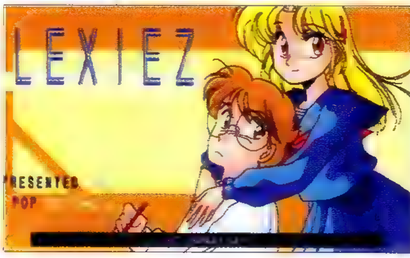
マルチエンディングだから、何度でもプレイできるのがウレシイね。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）MS-DOS（Ver.3.3以降）

〒239 神奈川県横須賀市久里浜郵便局私書箱11号「POP Software」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

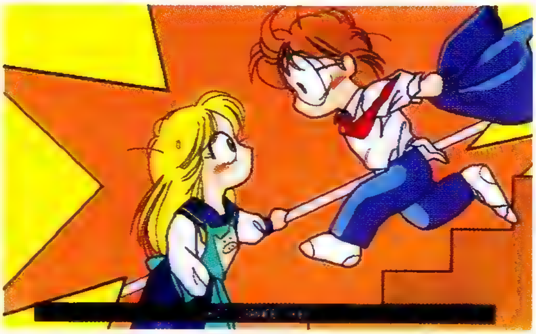
# LEXIEZ

## POP Software

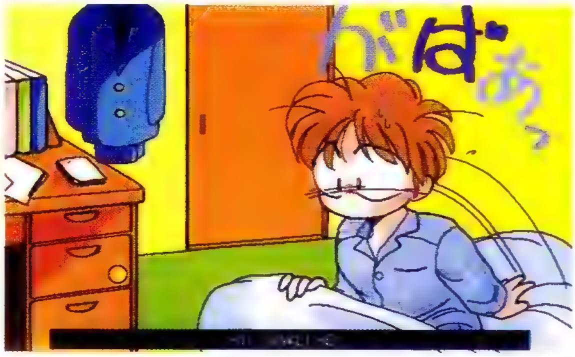



| PC-98VM以降 | 5HD | 1,400円 | なし |
|---|---|---|---|

●ジャンル：AVG　注2



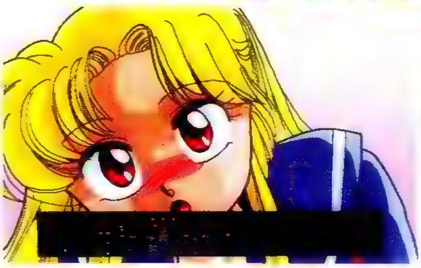

▲あわてて階段をかけ下りると、下から姉のひろみが上がってきて、鉢合わせ！



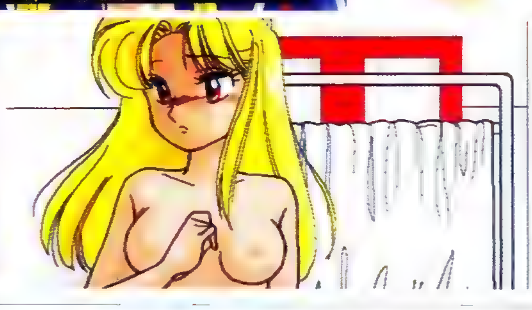

▶主人公のりょうが、文字どおり「がばあっ」と目覚めたところからゲームはスタート




▶りょうはぶざまにも階段をゴロゴロ…。でも、この騒動がきっかけで、このあとイイことか……!?




◀いよいよ、ここからが正念場。ゲームはセンテンス（選択肢）を選んで進めていく。正解ルートはひとつだけ。ここは慎重にネ



▶ぶつかったおわびに、何でも言うことを聞くという姉に対して、予想どおり?りょうは…

## ミスは絶対許されないコミカルタッチAVG

主人公の男の子「りょう」と姉の「ひろみ」の2人が織りなす、ちょっとキケンなラブゲーム。システムは、「見る」「調べる」などのコマンド選択式ではなく、いくつかの選択肢の中から、ひとつを選んで進めるスタイルだ。ストーリーは非常に短く、ものの10分もあればエンディングまでたどり着けてしまうほど。ただし、正解ルートがひとつしかなく、ちょっとでも選択を誤ると、即ゲームオーバーになってしまう。

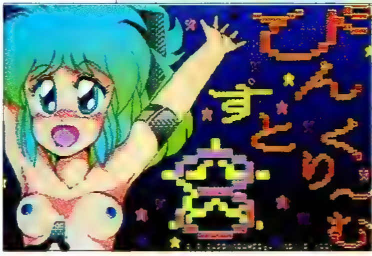
物語は、ある朝、りょうが「がばあっ」と起きるところからスタート。その後、あわてて階段をかけ下りるが、運悪くひろみと鉢合わせ。哀れりょうはそのまま階段をすってんゴロゴロ…。と、ここまでは、スペースキーを押すだけのいわばプロローグ。このあとから選択肢が現れて、いよいよ本編の始まりとなる。

本編では「おわびに何でも言うことを聞くから…」というひろみの弱みにつけこんで(?)、あれやこれやと♡な要求を…。ここで、調子に乗りすぎて、ひろみの機嫌をそこねる（正解以外の選択肢を選ぶ）と、頭を1発殴られてジ・エンド。うまくコトを運べば、ひろみ姉さんと♡なひとときを過ごせるってワケだ。



●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。(要)アナログ16色ボード、アナログディスプレイ、MS-DOS(Ver.2.11以降)

# ぴんくすとりーむ3 (らんちゃんぱにっく!)

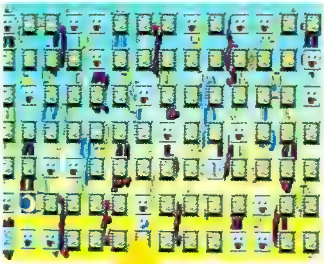


## SSS -BREAK-CHAMBER

| PC-88SR以降 | 5D | 1,500円 | なし |
|---|---|---|---|

●ジャンル：カードゲーム　注1

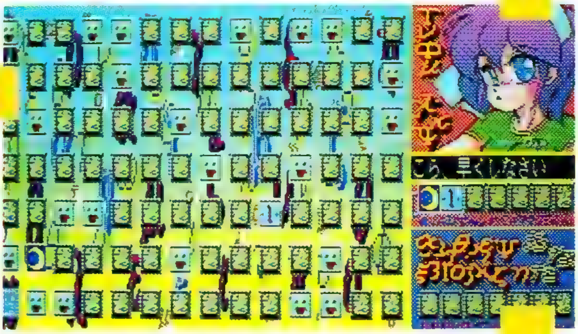
〒332 埼玉県川口市飯塚3－16－2 PEC「SSS－BREAK－CHAMBER」通販係御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

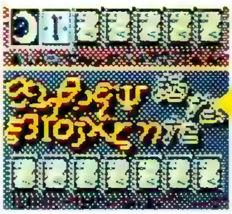


▲メインステージ、オープンモードの場合、引いたカードはそのまま表向きになっているが、クローズモードにすると、ハズレカードは、すぐに、元の裏返し状態に戻ってしまうぞ。覚えきれる～




▶この女の子がキミの対戦相手、女子寮のリーダーでもあるLANちゃん。プレイヤのアクションが遅いと文句を言ったり、自分がカードを引くたびにキーイキーイ騒ぐ。さすが女子高校生!?

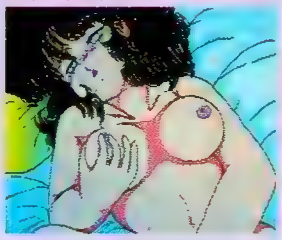


▶ハズレ以外のカードが置かれる「抜き出きカード集積場」と、勝手に命名しましたこの場所に、とれただけ多くのカードを集めても意味はナシ。あくまでも、お月サマのカードを2枚引くことが目的なのだからネ

### 誰にもナイショ♡よ

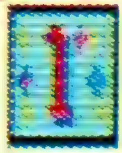
▼ステージをクリアすると、ごほうびにLANちゃんが4文字のパスワードを教えてくれる。ゲーム起動時にそれを入力すると……!?



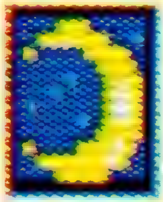
### めくってうれしい!? アイテムカード



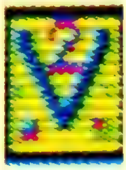
▲ほとんどカコレ、残念でしたのハズレカード



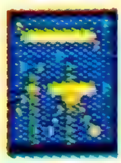
▲続けてもう1枚めくれるラッキーなカード



◀探し求めるお月サマのカード。コレを2枚先に引いたほうが勝ちってワケだね



▲続けて2枚もカードがめくれる超ラッキー



▲これが出たら、おとなしく1回お休みしましょ

## 勘ピュータを駆使してお月サマを見つけよう

たとえば、キミが新任の女子寮管理人だとする。しかも「アナタが勝ったら、わたしたちの秘密を見せてあげる。でも、わたしたちが勝ったら、門限を甘くしてね♡」なんてささやかれて、カードゲームに誘われたとしよう。これを拒むなんてもったいないコト、できるわけない…。

と、いうことで始まるこのゲームは、簡単に言うと「神経衰弱」の変形バージョン。横14枚、縦7枚に並べられた裏返しのカードを、対戦相手のLANちゃんと交互に1枚ずつめくり、「月のカード」を2枚先に見つけ出したほうが勝ち、というモノ。勝つと約束どおり、秘密のパスワードを教えてくれるってワケだ。

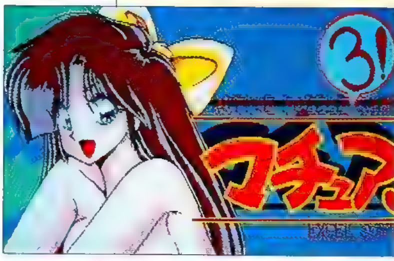
カードの種類は、お月サマの他に、ハズレカード、続けてもう1枚引けるカード、続けて2枚めくれるカード、1回お休みカードの全5種類。ステージは全5面で、オープンモードとクローズモード（上の写真部分参照）に分かれている。

ゲームシステムもルールも単純明快だから、頭をひねったり、反射神経を駆使したりする必要はいっさいナシ。ただ、鋭いカンと記憶力、それにちょっとした根気ぐらいは持ってないと困るけどネ。カードの並び方はランダムだし、LANちゃんはカワイイ顔してなかなかの強敵だから、心してかかろう。なお、ステージ3以降は、続けて2回勝たないとパスワードを教えてくれないゾ。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです

# MATURE3

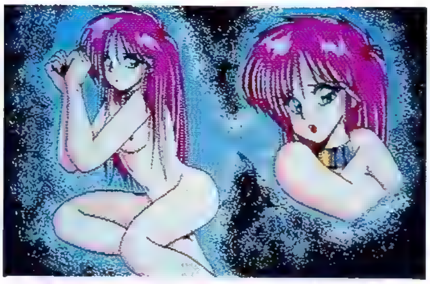
## EXCEL SOFT




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 500円 | 300円 |
| PC-88SR以降 | 5D | | |

●ジャンル：アクションパズル　注2

〒356　埼玉県川越市下新河岸28－3　佐野様方「EXCEL　SOFT」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。


▲5面クリアすることに見られるごほうびグラフィック

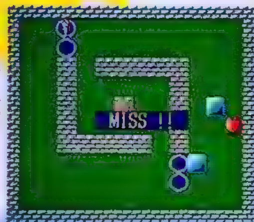
まずは1面をクリア!!



▶これが1面。数字の「3」の形にブロックが並んでいる


▶まずは、扉と平行な位置でマチュアの進行方向をふさぐ

MISS!!



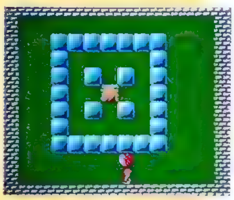
▶マチュアが穴に落ちてしまい、ミス。マチュアの進行方向にある穴には要注意だ

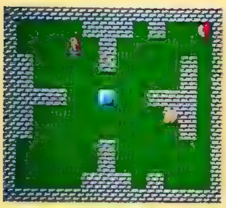

◀扉にたどり着けるよう、ブロックを動かす。マチュアにぶつからないようにね

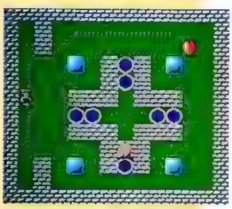


▶最後のブロックを動かして面クリア。ほかにもいろいろな方法がある

### ひとすじ縄ではいかない!!


▶ステージ7　ブロックがたくさんあって、やりやすいようなやりにくいような…。最少の手数でクリアしてみよう


▲ステージ9　な、なんと、ブロックが1つしかない！　このブロックを動けなくしてしまったら、たいへんだ


▲ステージ8　ブロックをうまく使って、いくつか穴をふさがなきゃ。ブロックが4つしかないから、よく考えて！

## アクション＋思考型の秀作パズルゲーム！

画面（ステージ）上を一定のスピードでテクテク歩いている女の子（マチュア）を、うまく扉まで誘導できれば面クリアというパズルゲーム。

マチュアは、壁やブロックにぶつかると「左」に向きを変える。プレイヤーはテンキーで「ハート」を操作し、画面上に配置されているブロックを、マチュアの進路に移動させる。そして、彼女の進行方向を変えながら、うまく扉にたどり着かせるってワケ。ステージは全30面。5面クリアするごとに、ごほうびグラフィックが見られる。

第6面から登場する「穴」は、このゲーム唯一のクセもの。マチュアが落ちてしまうとミスに…。この穴はブロックでふさぐことができるけれど、いっしょにブロックも消えちゃうから要注意だ。この他、ハートがマチュアに触れてもミス。5回ミスするとゲームオーバーになる。

また、動かせるブロックがなくなって、面クリアが不可能になった場合などは、ESCキーで自滅し、再チャレンジできる親切設計なのだ（PC－98版には、面セレクト、マチュアの数の増減、ウエイト時間の調節の、3つのオプションがつけられる）。

時間制限がないから、ゆっくり考えられるし、パズルゲームが不得手な人でも、地道に挑戦していけば（?）かならずコンプリートできるハズだよ。

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）アナログディスプレイ、PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.3.1以降）、FM音源ボード対応

# バサーカーズフロント1

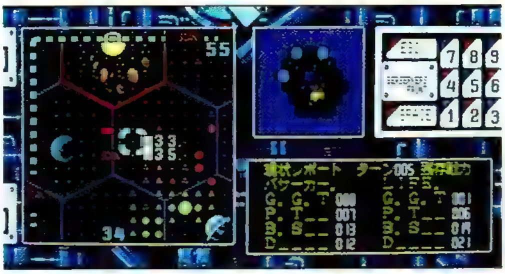



## スタジオK2

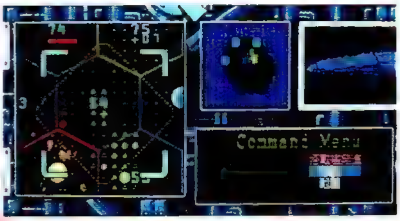
| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,500円 | 200円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| PC-88SR以降(VA可) | 5D | | |

●ジャンル：SLG　注1

〒731-51　広島県広島市佐伯区安芸五日市郵便局私書箱15号「スタジオK2」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

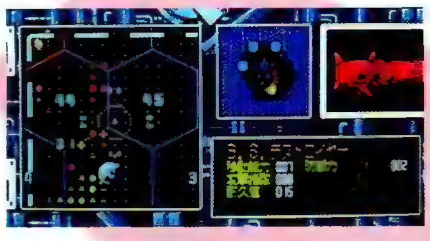



◀左がメインスクリーン。中央のワクがカーソル、赤い点が敵、緑が味方。カーソルを画面に合わせて、コマンドを実行する。画面中央は、星域全体のマップを表示。右側はサブスクリーンで、カーソルを画面に合わせた時、そのグラフィックが表示される。右下はメッセージ・ウィンドウだ



▶移動コマンドを実行すると、移動範囲（黄色のワク）が表示されるので、カーソルで指定する。物があるところには移動できない

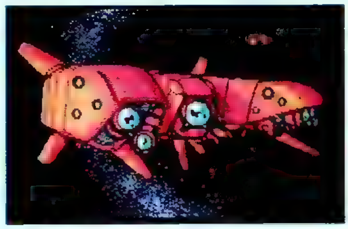
▼戦闘。攻撃は隣接した敵にのみ可能。カーソルで目標を選び、攻撃だ。なお、各コマンドは1ターンに1度。実行する順番は自由だ





▶戦闘シーンは、アニメーションで、ド派手に展開される！

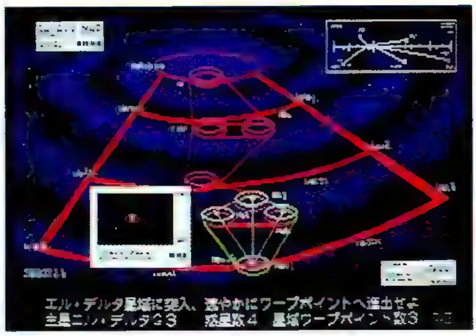
### 目を見張るオープニング・アニメーション!!



◀オープニングのアニメーションシーンで、ゲームの背景が語られる。これは、バサーカーの誕生だ



▶ラストバタリアン艦隊の勇姿。奥がガス巨星サイズの超巨大戦闘母艦「ギガント」。手前にあるのが惑星サイズの護衛戦闘母艦だ




▲シナリオの最初に表示される「星系マップ」。各シナリオの星域には、ワープポイントがある。めざすは銀河中核部だ

## 宇宙空間を舞台に、今、壮絶な戦いが始まる…

旧世代の恒星間帝国時代、最終兵器として宇宙へ放たれた自己複製戦闘マシン。いまや一大勢力と化し、すべての生命体を排除しようとするそれらを、人々は、古代惑星文明の時代の予言にあやかり「バサーカー」と称した。長き戦いの後、ついに絶滅の危機にさらされた生命体サイドは、収集可能なすべての遺伝子情報を他銀河へと脱出させ、その一方で、超巨大戦闘母艦を旗艦とした「ラストバタリアン」艦隊を銀河中核部へと向かわせた。艦隊を自爆させることにより、銀河系ごと「バサーカー」を消滅させるために……。

このゲームは、壮大な未来史を背景にしたSF・SLG。銀河中核をめざすラストバタリアン艦隊とバサーカー艦隊の、宇宙空間での戦闘をシミュレートしたもので、全4本のシナリオで構成されるキャンペーンゲームだ。

ユニットは、敵味方とも4種類。通常の戦闘母艦と超巨大戦闘母艦、それらに搭載された戦闘艦と駆逐艦という内容。2種類の母艦で搭載艦の生産と発進を行い、ターンごとに移動と戦闘を繰り返すのだ。各シナリオとも、敵艦隊を全滅させるか、自軍の旗艦をワープゾーンに入れればクリア。旗艦が破壊されるとゲームオーバーとなる。

操作性に優れ、オープニングや戦闘時のアニメーションも絶品の傑作ソフトだ。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）アナログディスプレイ、ジョイパッド可、FM音源対応

# バサーカーズフロント2

## スタジオK2




| PC-98VM以降 | 5HD | 1,500円 | 200円 |
|---|---|---|---|
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

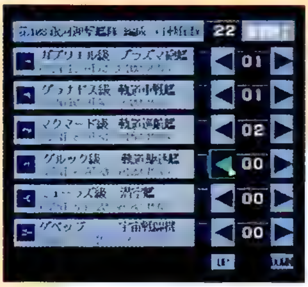
●ジャンル：SLG　注2

〒731-51　広島県広島市佐伯区安芸五日市郵便局私書箱15号「スタジオK2」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

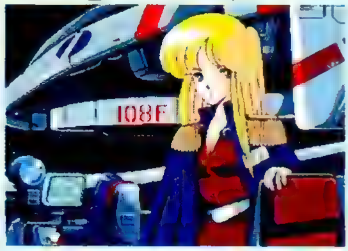



▲中央がメインスクリーン。この中のユニットをクリックすると、左上にそのユニットの絵が表示される。この状態で、移動などのコマンドを実行する。左側は自軍ユニットの一覧。名前をクリックすると、そのユニットのいる位置がメインスクリーンに表される。右側は星系マップ

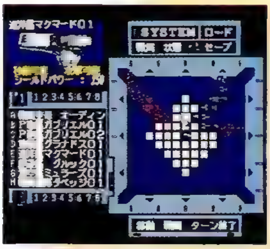
▼艦隊編成画面。今回は、「生産」の代わりにこれを行う。最上段の数字（現在22）が可動係数。この数値内で、艦名の横にある◀▶をクリックして、ポイントを割り振るのだ



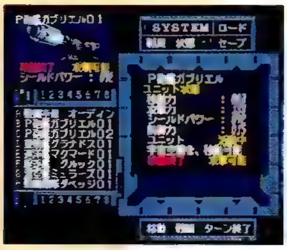
## Opening...




▲オープニングシーン。この女性がフィーナ・カルーセン提督。彼女が率いる第108艦隊を勝利に導くのが、キミの使命だ！

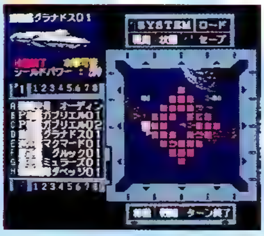


▲移動画面。白マスの部分が移動範囲。戦闘母艦に搭載された戦闘機の発進も、このコマンドで行う

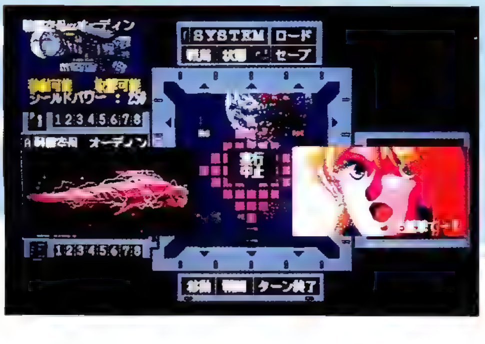


▲各ユニットの状態をチェック。自軍だけでなく、バサーカーのユニットの状態も見ることができる

## ド迫力の戦闘シーン!!



▶戦闘画面。ピンク色で表示されているのが、射程圏。狙いを定めて発射！　戦闘シーンへ



◀白熱のバトルシーンは、もちろんアニメーション！　このあと戦闘結果が表示される

## さらにグレードアップした、SF・SLG！

前ページで紹介したソフトの第2弾。今回は、前作より100年前が舞台。銀河系内で、生命体サイドが不安定ながらも統一戦線を作り、バサーカー軍とほぼ互角の戦いを繰り広げた時代をあつかったものだ。

ゲームは、4つの星系（マップ）で構成されており、該当星系のすべてのバサーカーの要塞を全滅させれば勝ち、旗艦の戦闘母艦を破壊されるとゲームオーバーになる。

ゲーム開始後、マップを選択する画面になるので、好きな星系をセレクト。次に、その星系に派遣する艦隊の編成を行う。プレイヤーには「可動係数」なるものが与えられており、そのポイント（数値）を割り振ることで、任意の艦を作戦に投入できる仕組み。艦ごとに必要なポイントは異なる（ただし、旗艦の戦闘母艦はポイント外。常に配備される）。編成終了後、マップ上に艦隊を配置するとターンの開始となるわけだ。

敵味方で、ターンごとに移動と戦闘を行うのだが、前作と異なり、戦闘時に相手からの反撃がある。また、各艦ごとに射程が定められたので、遠距離攻撃が可能になったゾ！

操作は、マウス・オペレーションに適したものへとグレードアップ。迫力あるアニメーションも健在！　市販ソフト顔負けの秀作ソフト。これはおススメだ！

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）アナログディスプレイ、640K、マウス、FM音源対応

〒582 大阪府柏原市国分本町6―12―10 山本様方「G'ソフトウェア」御中宛に(1)価格＋送料分の無記名定額小為替(2)自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙(3)自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください

# 萬くんを追え！




## G'ソフトウェア

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-88SR以降 | 5DD | 1,000円 | 200円 |

●ジャンル：AVG＋クイズ　注1

## クイズモード



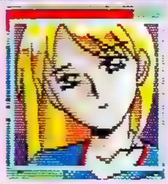

▲これが「クイズ合戦」の画面だ。左上にある斜めのゲージが自分の体力。お手つき1回で1目盛り下がる仕組み。体力がなくなると負けになる。右下の斜めのゲージは敵の体力ね。中央左のゲージはタイマー。一定の時間内に答えないと、お手つきになっちゃうのだ。もちろん、「クイズ合戦」と言っても、自分からは問題は出せない。言葉のアヤである

## アドベンチャーモード




▶これがAVG部分の基本画面。大学の全景だ。この中を歩き回り、人々と話しまくって、萬くんを捜すのだ！

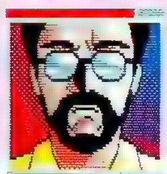
## Ordinary People!!



▶8号館に行って話をすると、彼女が出てきてデートに誘ってくれる。でも、デートできるわけでは、ない



▶9号館にいる学生らしい人。ここの教室はクーラーがきいていて昼寝に最高だっていうよな、こーゆーヤツ

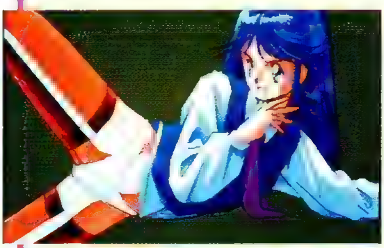


▶映像学科研究室に行くと、この人がいる。どうやら先生らしい。ちなみに萬くんのことは何も知らないみたい



▶食堂のおばちゃん。学校内で会う人の中でいちばん重要。クイズのあと、たまに定食を食べさせてくれる

## オマケだ!!



◀一定数の問題に正解すると、こんなCGが見られる。敵1人につき3枚見られるヨ

## 超ムズイ問題が目玉のAVG＋クイズゲーム

大阪某所の地下に仁徳天皇陵の500倍といわれる古墳がある。そこには時価数千億の財宝があり、5000人の悪霊によって守られていた。だが、その悪霊たちが、今まさに動き出そうとしていた。それらが外界に出てしまったら、たいへんなことになる！　それを、食い止めることができるのは萬くんだけだ――というわけで、萬くんを捜し出すのがキミの使命だ。

舞台は某大学の構内。回れる場所は、駐車場、芸術情報センター、食堂、書店、クラブボックス、喫茶店、映像学科研究室、校舎の8号館、9号館、グラウンドの計10か所。このどこかに、萬くんがいるらしいのだ。

あちこち歩き回り、いろいろな人と話をしていくうちに、敵（全員女の子）が現れ、ここで壮絶な「クイズ合戦」となる。制限時間内に、敵の出す問題に正解すると、彼女の体力値が下がり、0になればキミの勝ちで、早く答えるほど、与えるダメージは大。逆にキミが誤答したり、タイムオーバーになるとキミの体力が減り、0になるとゲームオーバーだ。

クイズは3択式で、最初の敵から順に「おたく」「映画」「ノンセクション」と、ジャンル別に出題してくるのだが、これがどれも超難解でハイレベル。はたしてキミは、萬くんを見つけられるか？　最後には、アッと驚くドンデン返しが…。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです。アナログ対応、サウンドボードII対応

# ボディース

## G'ソフトウェア




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 200円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：アクションパズル　注2

〒582　大阪府柏原市国分本町6―12―10　山本様方「G'ソフトウェア」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

# 3分割された女の子をそろえる落ち物パズル

もはや、定番となった観のある落ち物パズルだが、この作品は、まだまだ新しいゲームができることを示してくれる好例だ。

落下してくる「牌」は3種類。女の子のグラフィックが、頭、胸、腰に3分割されて、ランダムに落ちてくるのだ。各面ごとのターゲットの女の子の絵に「牌」の絵柄を変更して、正しく女の子のグラフィックをそろえればOK。各ステージごとに、指定の数（女の子の人数）だけ完成させればクリアだ。

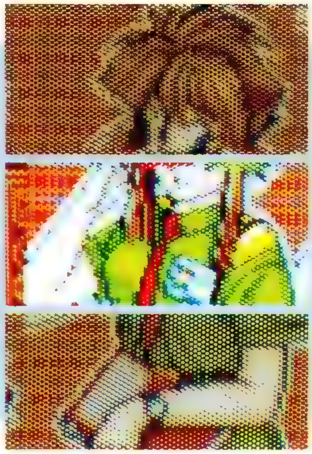
女の子の絵は、そろうと消えるけれど、絵柄が違っていたり、使われなかったりした「牌」は、どんどんたまっていくので要注意。上まで積み上がると、ゲームオーバーだ。

ステージは全部で18。クリアするごとに、ボーナスステージがあったり、女の子のグラフィックが表示されるゾ。

アナログ16色のグラフィックも美しく、また、FM音源にも対応。プレイして、ハマルこと請けあいのゲームだ。



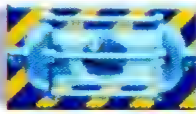
▶右側のグラフィックが、ターゲットとなる女の子。スペースキーで、落ちてくる牌の絵柄を変えてこの絵（女の子）を完成させる。絵の右横の数字（現在3）は、そのステージクリアまでの（完成させる絵の）残りの枚数だ。テンキーの4、6か左右の移動、2、5で高速落下だ。うまく腰、胸、頭の順に積めば、絵は完成、牌は消えるゾ



▶頭、胸、腰の各牌は6種類の絵柄に切り替わる。でも頭ばかり落ちてきたり、胸ばかり続いたりして、なかなか一枚の絵にならない



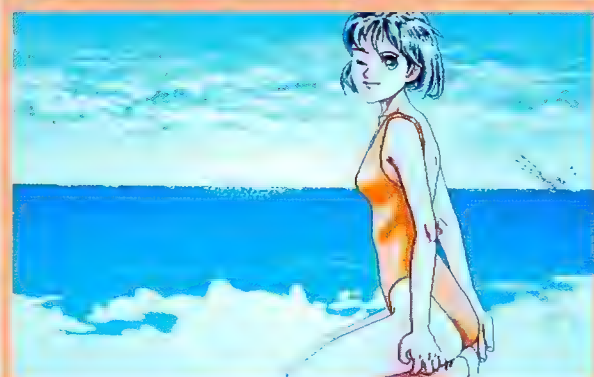
▲お助け？アイテムの牌。この牌が落ちた段の全部の牌を、横にずらしてくれる。テンキーの4、6で左右を決定する



▲この牌が落ちると、画面内に積まれているすべての牌の順番が、上下入れ替わってしまう、という恐怖の？牌




◀ボーナスステージは、スロットマシンの要領で行う。スペースキーで牌を止め、絵がそろうとボーナスポイントがもらえる。タイミングが命！



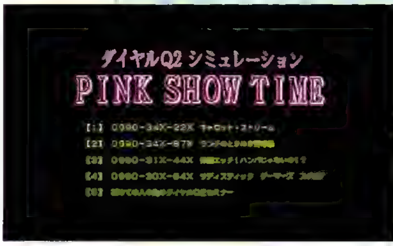
◀3ステージをクリアすることに出るナイスなグラフィック。これで苦労も吹きとぶ!?



●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。アナログ対応、FM音源ボード対応、（要）MS-DOS

ダイヤルQ2シミュレーション PINK SHOW TIME Vol.1

# あなたとデートしたい。




## シクスティーンズ

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降&X68共用ディスク | 5HD | 1,000円 | 250円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

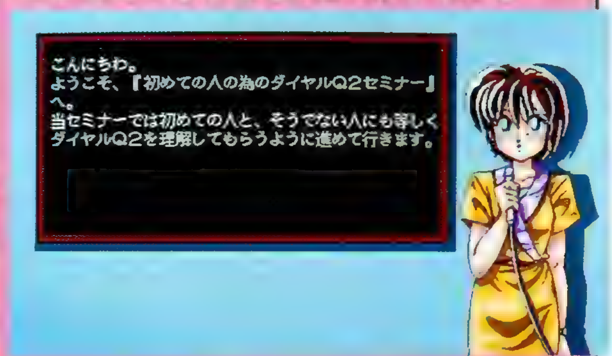
●ジャンル：ディスクマガジン風AVG　注1

〒005　北海道札幌市南区澄川3条5丁目2−10　伊藤様方「シクスティーンズ」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください。




◀「小悪魔たちの禁断トーク」。RUMIとSAORIがユーザーからのお便りをDJ風に紹介する

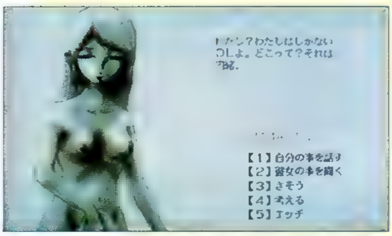
はじめての方は、まず、このダイヤルを…



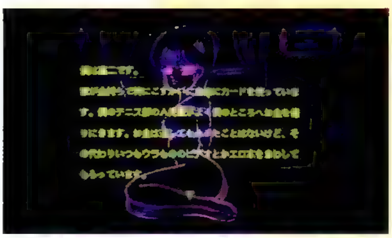

▲「初めての人の為のダイヤルQ2セミナー」。このコーナーでは、ダイヤルQ2のシステムなどを詳しく解説してくれる

もし、もし…？

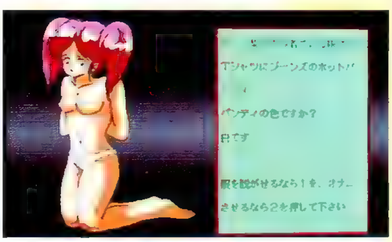
## ハードを求める方に…




▲「キャロット・ストリーム」。コマンドを選んで会話を進める。会話（選択）は慎重に！



▲「体験エッチ！ハンパじゃないの!?」。キーを押すだけで進む、超過激な体験談

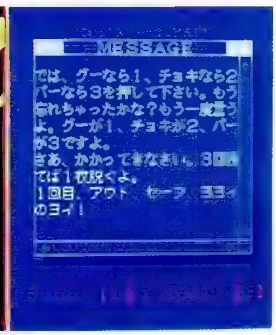



▲「サディスティック・ゲーマーズ・スクエア」。選択肢を選んで進めるちょっと危険な会話

▼▶「ランチのときめき野球拳」。1、2、3でグー、チョキ、パーを選択。1度でも負けるとゲームオーバー。ランチは手ごわい！








## 受話器の向こうから、彼女たちの声がする!?

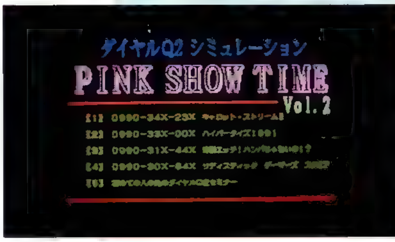
電話回線を使用した有料情報システム「ダイヤルQ2」をシミュレートしたソフト。

メニュー（番組）は、全部で5つ。各番組は、まず、OLや女子高生とツーショットで、ちょっぴり♡な会話を楽しむ「キャロット・ストリーム」、ランチちゃんを野球拳でヌードにさせる「ランチのときめき野球拳」、投稿ものの情報提供型番組「体験エッチ！ハンパじゃないの!?」、同サークルの人気ソフト『サディスティック・ゲーマーズ』シリーズのキャラクターたちがおくる「サディスティック・ゲーマーズ・スクエア」など……内容は盛りだくさん。スペースキーを押すだけのものや、選択肢を選んで先へ進むものなど、ゲームシステム（操作方法）もさまざま。受話器の向こうにいる女の子たちと、ヒミツのお話を…という気持ちでプレイされたし!?

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）アナログディスプレイ、MS-DOS

ダイヤルQ2シミュレーション PINK SHOW TIME Vol.2

# ユウワクしたいの。

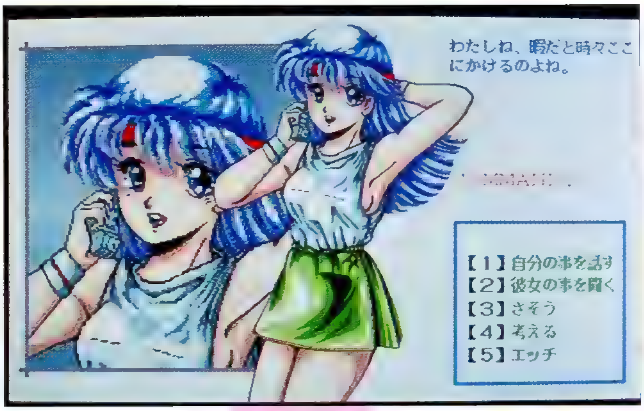



## シクスティーンズ

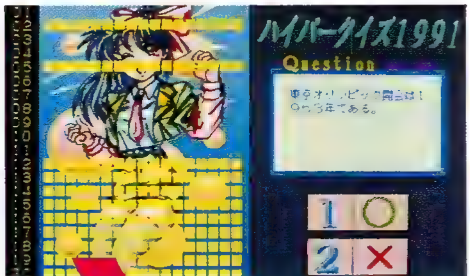
| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降&X68共用ディスク | 5HD | 1,000円 | 250円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：ディスクマガジン風AVG　注2

〒005 北海道札幌市南区澄川3条5丁目2−10 伊藤様方「シクスティーンズ」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください。



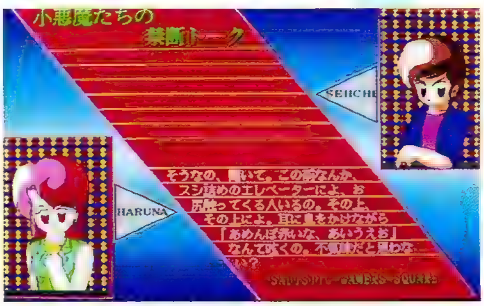

◀「キャロット・ストリームII」コマンド選択式のツーショットもの。ちなみにこれは女子大生編






▲▶「ハイパークイズ1991」一面20問で全5面。不正解のところのラインが残る仕組み。全問正解しないと次に進めない

▼「小悪魔たちの禁断トーク」「サディスティック・ゲーマーズ・スクエア」に収録。今回はSEIICHIとHARUNAがDJを担当

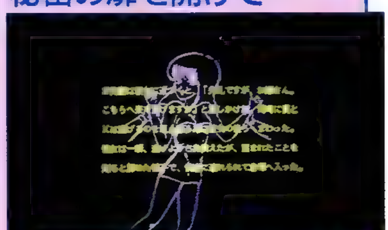



あのね…

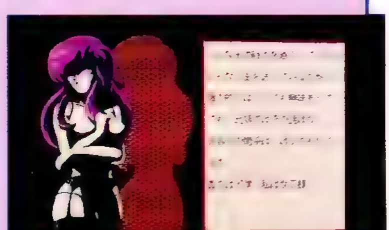


ダイヤルQ2は、正しく利用しましょ♡

### 秘密の扉を開けて…



▲「体験エッチ！ハンハじゃないの!?」の中のひとつ「万引き捕獲体験」の1コマ



▲「サディスティック・ゲーマーズ・スクエア」に収録されている「悪女・寿美加乱心」

## ちょっぴりアダルトなテレホン・ゲームを…

前ページで紹介したソフトの第2弾。基本的なシステムは前作と同様。内容もあいかわらずバラエティーに富んでいる。

今回の番組も全5本。ツーショットの会話を楽しむ「キャロット・ストリームII」（今回はフリーター編と女子大生編）をはじめ、セクシーなクイズ番組「ハイパークイズ1991」、「体験エッチ！ハンパじゃないの!?」、「サディスティック・ゲーマーズ・スクエア」、それに、初心者のためのセミナーも収録されている。

前述のように、基本的な部分は前作と同じだが、たとえば「キャロット・ストリーム」のグラフィックがカラーになったり、運が勝負の「野球拳」が知識勝負の「クイズ」に変わったりと、随所に改良のあとが見られる。

ダイヤルQ2を題材にするというアイデアは、実験的なソフト作りに挑み続ける同サークルの面目躍如といえよう。



●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）アナログディスプレイ、MS-DOS

サディスティック・ゲーマーズPART-4

# 留美のクライムプレイ

## シクスティーンズ

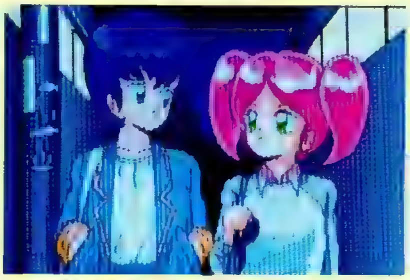



| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降&X68共用ディスク | 5HD | 1,000円 | 250円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：AVG　注1

〒005　北海道札幌市南区澄川3条5丁目2−10　伊藤様方「シクスティーンズ」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください

### 夜の公園でおこる♡なで・き・ご・と…


▲仕事帰りの夜道、英司は留美を自宅に送ろうとする。ここで「英司の家に行く」を選ぶと即ゲームオーバー



▶物語は学校の事務室から始まる。上が友成寿美加、下段左が白川留美、右が園田英司



▲ストーリーは、会話と選択肢で進んでいく。公園を通って帰るかどうかを迷っている2人。ここはもちろん公園へ

## コミック感覚でプレイできる人気AVG！

同サークルの人気シリーズ『サディスティック・ゲーマーズ』の第5弾。『同人ソフト大集合パート4』で紹介した『SDサディスティック・ゲーマーズPART1』の続編的な物語だ。

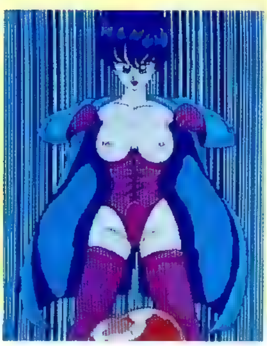
全シリーズに登場している白川留美と、前作の『SD～』で留美と友成姉弟に調教された梨乃の2人が、今回の主人公。仕事帰りに通りかかった夜の公園で、この2人がスリリングでちょっとアブナい行動を展開するというもの。ストーリーは、留美、梨乃、そしてその他の登場人物たちとの会話によって進んでいき、ところどころに選択肢が登場するシステム。

選択肢は1択（？）から4択までとバラエティーに富んでいる。もちろん、選び方を失敗すると、ゲームオーバーになってしまうから、選択は慎重にネ。

このゲームの最大の特徴と言えるのが、ストーリー・ビジュアル・システム。画面右半分に流れる（表示される）ストーリーの展開に合わせて、画面左半分に表示されるグラフィックがテンポよく切り替わっていくのだ。

ちょっとコミカルで過激な内容は、同シリーズのファンならご存じのとおり。今回は、5作目ということもあって、シナリオ、グラフィックともシリーズ最大のボリュームになっているゾ（とくにグラフィックは約100カット描かれているとのこと）。

▶グラフィックからもわかるとおり、会話はコミカルタッチ




◀出た！　留美お姉サマ、究極の？姿。スゴイことになりそう……

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。PC-98版は（要）アナログディスプレイ、（要）MS-DOS（Ver.2.11以降）、RAM640K以上

# JARK

## TKO soft

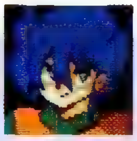


| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-88SR以降 | 5DD | 1,000円 | 200円 |

●ジャンル：フィールド型RPG　注２

〒124　東京都葛飾区小菅1−35−9−7　結城様方「TKO　soft」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

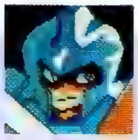
### 正義を守る、良い人たち



▲主人公（名前を入力）　空手家の息子で、少々、自分の腕前を過信気味。何もわからないまま、見知らぬ世界の争いに巻きこまれていく



▲ティノ。魔法使い。カーフじいさんの娘で、離れた街の学校に通っている。じいさんの占いでは、彼女に危険が迫っているとのことだが……



▲ランスロット。白龍騎士団第3師団部隊長。ティノとともに、主人公を助ける頼もしい味方。戦いの意味を知るキッカケを作ってくれるゾ



▲カーフ。占い師。酒場でイザコザに巻きこまれた主人公を助けてくれる。心やさしいおジイちゃん。年はとってても、ティノのお父さんなのだ




▲全体画面　右は各キャラのパラメータ。CN＝召ばれた竜の強さ、LV＝レベル、HP＝ヒットポイント、GLD＝お金（単位はヘヘ）、EXP＝経験値。この他に、AP＝攻撃力、MP＝マジックポイント、AG＝素早さ、DF＝防御力も設定されている。左側がスクロールタイプのマップ画面で、その下は手に入れた宝石



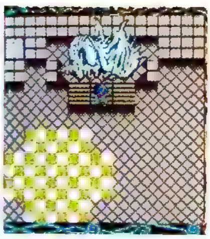

◀戦闘画面　上段が主人公および仲間たちのパラメータ。右側のリストが、その時点で行えることの一覧だ。このゲームは、モンスターと遭遇する確率がやたらめったらに高い！　草原・平地・荒地・森・山・地下という順で、モンスターはだんだん強くなっていく。覚悟しよう！



◀行き詰まったら街へ行こう。酒場での情報収集や武器・防具、アイテムの購入、傷の手当てなどをしながら、作戦を練るのだ



◀キャンプモード　ここでは、アイテムの使用や呪文、ステータスの確認、セーブ、マップ上を移動するキャラの変更などができる



▶4つある城の中のひとつ。どうやら、このゲームでは、城がひとつのエポックになっているようだ。もちろん、この城も、自分のなすべきことを知らされる重要なポイントになっているゾ。さて、目の前の白龍は敵か味方か……!?



◀ヴァンパイア



◀グリフォン



◀スライム



◀ドラゴン

## 異世界に迷いこんだ、少年の運命やいかに!?

空手の練習試合のあと、道場の脱衣所で着替えをしていた主人公（ゲーム起動時に名前を入力）。突然、視界が二重にブレ、そのまま暗闇の中へ…。気がつくと、見知らぬ草原にポツンと1人。ここはいったい!?　と思う間もなく、魔物（スライム）が襲いかかってきた！　何がなんだかわからないまま、得意の空手で立ち向かってはみたが……。

ゲーム開始時、主人公には何も明かされていない。主人公に課せられた使命も、最終目的も、すべてゲームを進めていくうちに、少しずつ見えてくるという仕組みなのだ。だから当然、舞台となる場所も時代も定かではない。とにかく、ともに戦ってくれる仲間に出会うまでは、1人でがんばるしかない。次々と襲いかかってくるモンスターたち（その数、全40種類以上）を倒しては経験を積み、稼いだお金で装備やアイテムを買いそろえ、さらなるレベルアップをめざす。まさに、RPGの王道！　といった感じでゲームは進行していくのだ。

操作は、テンキー（または数字キー）＆スペースキー＆ESCキーだけでOK。しかも、戦闘はアクションタイプではないし、超イジワルなトラップもない。万が一の時には、お金さえあれば蘇生することもできる。

ストーリーも長いし、遊びごたえ十分のRPGだよ。

●注２：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです

# MEGA POWERFUL JANGKEN

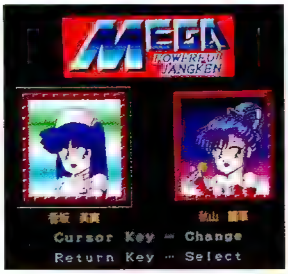



## 概念出版

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 700円 | 300円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

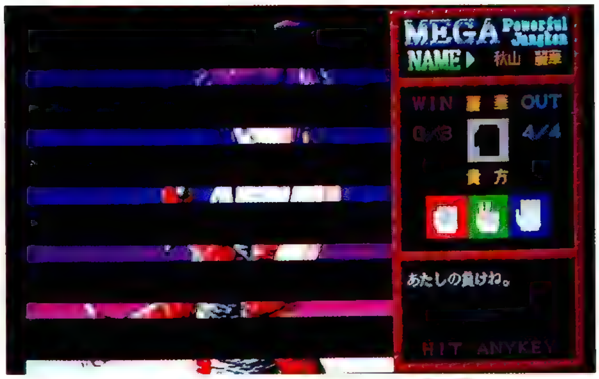
●ジャンル：じゃんけん　注1

〒350-02 埼玉県坂戸市伊豆の山町22-3 コーポラス関谷17号室 福井様方「概念出版」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

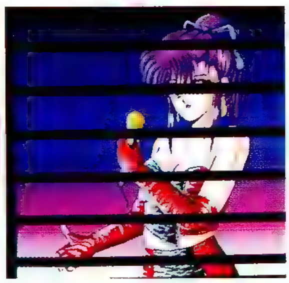


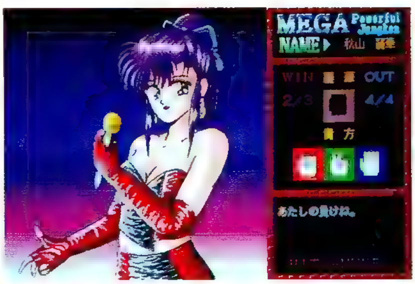

▶対戦相手はこの2人。看護婦の香坂美真ちゃん（左）とアイドルの秋山麗華ちゃん（右）だ

## 勝てば開くブラインド

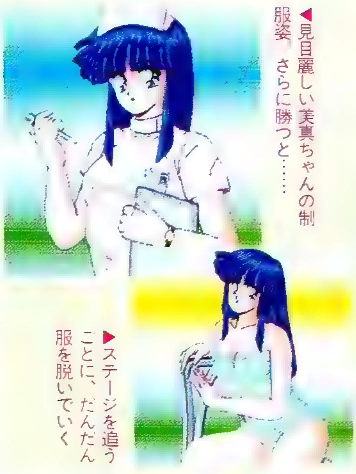



▶画面右側のWINの分母（現在3）だけ勝つと1ゲーム勝利。WINの分子（現在0）は勝つたびに増えていく。OUTの分子（現在4）は負けるごとに減っていき、0になったらゲームオーバー。1ゲームクリアするごとにブラインドが開いていくゾ






## ちょっとだけ、サービス



▶見目麗しい美真ちゃんの制服姿。さらに勝つと……

▶ステージを追うごとに、だんだん服を脱いでいく

## 勝負に執着したくなる美少女野球拳ゲーム！

野球拳ゲームの第一人者ともいえる、「概念出版」の作品。ここでは、1991年夏コミで発表された暫定バージョンをご紹介。前号『同人ソフト大集合パート4』で紹介した『今夜も一晩ぱわふるじゃんけん』で、あっち向いてホイ方式（Ver1・3と2・1）や、ルーレット方式（POPURI）など、野球拳ゲームの新機軸を打ち立てたことは記憶に新しいところ。しかし、このゲームでは、いま一度基本に戻って、このジャンルに取り組んだという感じ。それだけに、ルールは単純明快だ。

対戦相手は2人の女の子。どちらか好きなほうを選んで、ゲームはスタート。ルールは、画面右に設定されたWINの「分母」の数だけ、じゃんけんに勝てば1ゲーム勝利。OUTの「分母」の数だけ負けるとゲームオーバーになる。また、負けた時には、コンティニュー機能というものもついているが、これを使うと、WINの分母の数が増え、逆にOUTの分母の数が減る仕組み。ハンデを背負ってのゲーム展開となるワケだ。

1ゲームをクリアするごとに、美少女のグラフィックが徐々に全体像を見せてくる。完全にグラフィックが開いたあと、さらに1ゲーム勝つと1ステージクリアになる。また、ゲームオーバーになっても、プレイしていたステージの最初からリプレイできる親切設計だゾ。

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）アナログディスプレイ、16色ボード

# てぃきケンをさがセ!五

## Ys-SOFT




| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 800円 | 200円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

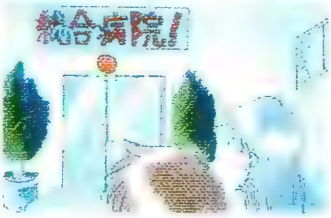
●ジャンル：AVG　注2

〒165　東京都中野区新井3—36—3—3　清水様方「Ys—SOFT」御中宛に(1)価格＋送料分の無記名定額小為替(2)自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙(3)自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。






▶えぐら君の死体が散乱する定期券管理局内。ここからオープニングのスタート　それにしても、悲惨な光景




▶アランや局長が入院している総合病院に、様子を見にやってきた麻紀とナティス　何かおこりそう…




▶このソフトの中では、じつに貴重な（!?）コマンド選択画面　どこへ行こうかな？




▶情報を教えないえぐら君には、情け容赦のないナティスの剣がとぶ。ざ、残酷な……

…つづく。乞うご期待!!

## 定期券をめぐる長大なストーリーのAVG!

同名シリーズの第5弾。今回からグラフィックがカラーになるなど、データ量が増えたため、当初1本に収める予定だったものを♯5〜♯8の4本に分けたとのこと。今回紹介するソフトは、そのオープニング部分なので、コマンド選択箇所は数か所のみ。あとは、紙芝居的にストーリーが展開する。

まず、1〜4までのあらすじを簡単に紹介しておこう。主人公は、高校生の女の子、麻紀と魔女ナティス。ある日、なぜか2人の定期券が入れ替わってしまった。しかし、その時世界では、もっとたいへんな事件が…。全世界的に定期券がなくなり、市民生活がマヒしていたのだ。原因は、定期券管理局のデータバンクがなくなったこと。管理局に連れてこられた2人は、局長から事件を解決してくれと頼まれる。2人の助っ人はフォート・アラン。そして敵は謎の生物えぐら君。いったい事件はどうなっていくのか…。

そして、第5弾は、管理局での戦いのあとから始まる。重傷を負ったアランと、頭のおかしくなった局長は病院に運ばれ、えぐら君の死体は肉屋に買いとってもらう（ムチャな…）こととなった。しかし、麻紀とナティスが病院へ行くと、なんと、そこにはえぐら君も入院している。2人は、何とかえぐら君からワケを聞き出そうとするのだが、その時…！長大なシナリオはまだまだ続きそうだ。



●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです

# 侵略




## CITY BOYS PROJECT TEAM

| PC-88SR以降 | 5D | 1,000円 | 400円 |
|---|---|---|---|

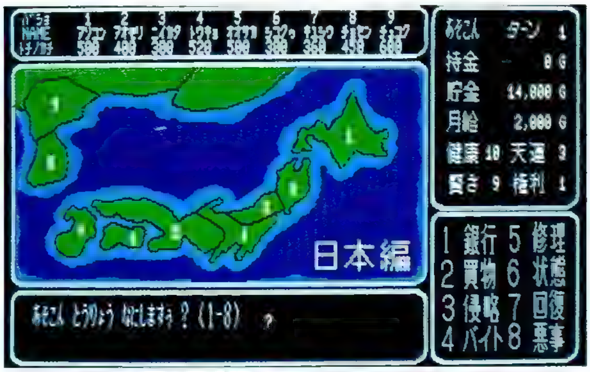
●ジャンル:SLG　注1


〒004　北海道札幌市豊平区北野五条5丁目20−28アイボリーハウス105号尾崎雅人様方「CITY BOYS通販部」御中宛に1価格+送料分の無記名定額小為替2自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア(5インチか3・5インチか)を明記した紙を同封して送ってください

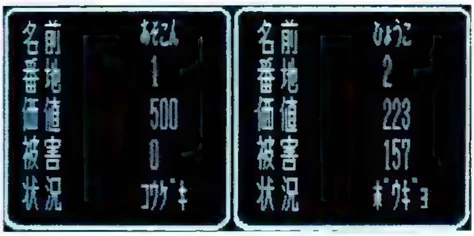




◀買物。左が買える品目、中央が費用。H地雷〜の右は、たとえばS地雷は地上戦車に有効という意味




▲「日本中国への道」ゲームはターンで進行。空白地がないのがシビア!




▶戦闘シーンは文字のみの表示。戦闘は数値が一度ずつ表示され、その後、結果が表示される

## 現代兵器を駆使して、「日本」を治める!

日本列島を中心にした全9か国(土地)の統一をめざす陣取りSLG。

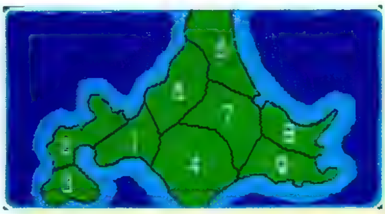
シナリオは、日本全土から朝鮮半島までを舞台にしたものや、北海道を中心にしたものなど全4本。戦場となるエリアが変わるだけで、統一すべき土地の数やシステム、ルールなどはすべて同じだ。

各国(君主?)には、持金、貯金、月給の他に、健康、天運、賢さ、権利(所有している土地の数)といったパラメータが設定されている。もちろん、それぞれの数値が、戦略に影響を与えることは言うまでもない。

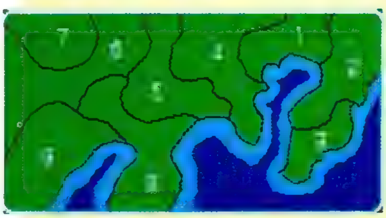
肝心のコマンドは、全部で8種類。お金を出し入れする「銀行」、兵器などを購入する「買物」、他の土地に攻めこむ「侵略」、資金稼ぎの「アルバイト」、土地が破損した時の「修理」、自国、他国をチェックする「状態」、天運などの数値を増やす「回復」、そして他の土地に地震をおこしたりする「悪事」といった内容。

シナリオを選び、自分の名前を入力したらゲームスタート。開始当初は資金がすべて銀行に貯金されているので、まずは全額をおろすことから始める。次に兵器類を購入して、他の土地へ侵略…というのがゲームのおおまかな流れ。その他のコマンドは状況に合わせて随時実行していく。なお、別売りのシナリオ(次のページ参照)を購入すれば、違う世界を舞台にしてのプレイも楽しめるゾ。

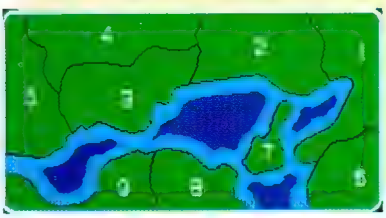
## 日本を、わが手に! ~その他のマップ~



◀一目瞭然!? 北海道を舞台にした「日本おぉ〜い北海道」。全シナリオとも自領土となる土地は選べない



◀関東、東海地方の統一をめざす、題して「日本あぁTOKIO」。プレイヤーの本拠地は東京だ



◀近畿、四国地方を中心にした「日本大阪VS四国」。全シナリオとも「1」が開始時のプレイヤーの土地

●注1:このソフトの画面写真は、PC-88版のものです

## 侵略DATA1
# 中東戦争パラダイス

**CITY BOYS PROJECT TEAM**

| PC-88SR以降 | 5D | 500円 | 400円 |
|---|---|---|---|

●ジャンル：データ集　注2

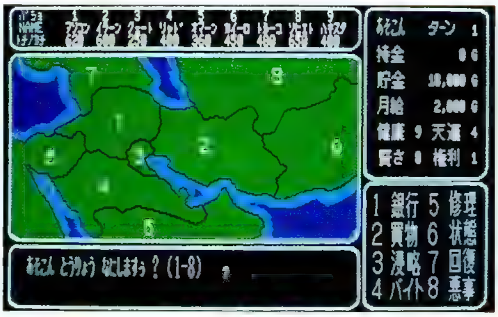
〒004　北海道札幌市豊平区北野五条5丁目20－28アイボリーハウス105号　尾崎雅人様方「CITY BOYS通販部」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください

## 中東からソビエトまで史実戦と架空戦を収録

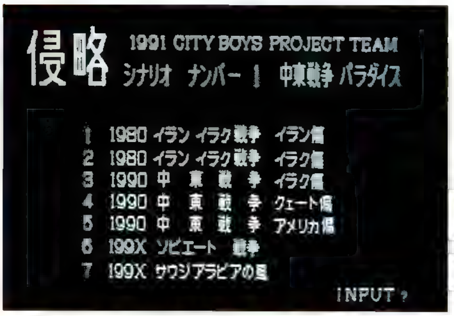
前ページで紹介した『侵略』のシナリオデータ第1弾。イラン・イラク戦争や中東戦争といった、史実を元にしたものから、「ソビエート戦争」、「サウジアラビアの風」といった架空戦まで、全7本のシナリオが収録されている。

戦場となる舞台が変わるだけで、基本的なシステム＝パラメータ、コマンドの種類と内容、ゲームの流れなどは、本編と同じ。ただし、兵器類の内容が、スカッドミサイル、科学兵器、核兵器など、時代に合わせた（？）ものに変更されている。

なお、このシナリオをプレイするには、『侵略』の本体ディスクが必要になる。



▲イラン・イラク戦争のイラン編（イラクが主人公）。シナリオの年代（80年、90年、架空）によって勢力範囲が多少異なる




▲各シナリオ名の右（○○編）は、主人公となる国。ただ、イラン・イラク戦争では逆になっているので要注意

## 侵略DATA2
# 三×三国志

**CITY BOYS PROJECT TEAM**

| PC-88SR以降 | 5D | 500円 | 400円 |
|---|---|---|---|

●ジャンル：データ集　注3

〒004　北海道札幌市豊平区北野五条5丁目20－28アイボリーハウス105号　尾崎雅人様方「CITY BOYS通販部」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙を同封して送ってください

## 三国時代に倭人、蒙古、ローマまでもが参戦！

「中東戦争パラダイス」に続く『侵略』シナリオデータの第2弾。今回は、紀元後2世紀から約100年間続いた中国の「三国時代」をシミュレート。9つの州に分けられた中国大陸の統一をめざすというものだ。

シナリオは「群雄割拠」「三国極厳」「三国外伝」の3パターン全16種類。「群雄割拠」では9つの州を9人の君主が治めている状態で、好きな州（君主）を1つ選んでプレイ開始。「三国極厳」では、曹丕、孫権、劉備の中から1人を選ぶ。また、「三国外伝」は倭人、蒙古、ローマが加わる架空戦だ。なお、このソフトも『侵略』の本体ディスクが必要となる。



▲「群雄割拠　益州」。主人公は、益州を統治する「りうしう（劉璋？）」。ゲームの基本的な進め方は、もちろん本体と同じ




▲予州が曹操、揚州が孫権…と、各州を統治している君主は固定。名前の変更はダメだ。マルチプレイができないのが残念!?



●注2：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです。（要）「侵略」本体
●注3：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです。（要）「侵略」本体

# 魔法の死神・ラリラリィ アヘナ

## 闘沙仏ソフトウェア




| PC-88SR以降 | 5D | 1,000円 | 500円 |
|---|---|---|---|

●ジャンル：絵本　注1
●限定生産につき、通販は、先着30名様とさせていただきます。

〒569　大阪府高槻市真上町6―34―1　西野様方「闘沙仏ソフトウェア」御中宛に①自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙②62円切手を貼り、自分の住所、氏名を記入した返信用封筒を同封して、申しこみ用紙を請求してください。



▲主人公のアヘナちゃん、小学生くらいにしか見えないが、これでなんと2億歳なのだ！

▼これか大魔王　トイレはとーするのか、それて歩けるのか……なと、謎はつきない？





▲つき人？のチンフーとう見ても人間しゃないし…大魔王と同しハケモノかな？

## アヘナちゃんとその一族



▲大魔王一家団らんの図　左からアヘナ、チンフー、女王様、大魔王　女王様はアヘナの母、鼻？はオヤシさん　スコいキャラクターた…

## 魔界の王女アヘナがふりまく「人間の幸せ」!?

はじめに注意しておきたいが、この作品は、ゲームではなく「絵本」。同人ソフトの楽しいところは、こうした市販ソフトではお目にかかれないジャンル、というか作品があるところだネ。

魔界の王女は、2億歳になると、一人前と認められ、大魔王より試練を与えられる。その試練とは、他の次元の世界に行き、そこにいる人々を幸せにしてあげること。主人公アヘナもその年になり、おつきのチンプーと2人で、人間界へと旅立つことになった。

人々に幸せをふりまくアヘナ。ある時は借金で倒産しそうな町工場の親子を、またある時はテストで苦しむ小学生を。そこに宿敵ヘロイーナが現れて……。

「絵本」だからプレイ中、使用するキーはシフトキーとスペースキーの2つだけ。スペースキーは画面に指示が出たら、シフトキーは文字のスピードをあげるために使う。また、キミのパソコンにサウンドボードIIをつけていれば、サンプリングでアヘナがしゃべる。アナログディスプレイ専用だから、デジタルディスプレイでは遊べないのでご注意。

かわったところではマニュアル。ソフトの内容とは、ほとんど関係ないのだが、ページによって某有名ソフトハウスのマニュアル風に構成されていたり、パソコン誌の攻略記事風のものが載っていたりと、サービス満点、爆笑ものなのだ。

## 幸せ(!?)のカタチ二態…



▶ここは公園　愛し合う2人の男女の前にアヘナとチンプーが現れた。この恋人たちは決して不幸ではないのだが、アヘナは2人を幸せにしてあげるという（これってオセッカイ?）。そして2人は幸せになったのだか……



◀倒産しそうな町工場の社長は絶望しているが、娘は「2人で一からやりなおそう」と父を励ます。しかし、多額の借金をしているため、もうすぐ借金取りがやってくる。もう、どうしようもないそこへアヘナが現れた。そして…？

●注1：このソフトの画面写真は、PC-88版のものです。（要）アナログディスプレイ、FM音源ボードII対応

# 絶対無敵にゅうはーふすごろく




## RISING FORCE

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 800円 | 200円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | 1,000円 | 300円 |

●ジャンル：はいぱーすごろく　注2

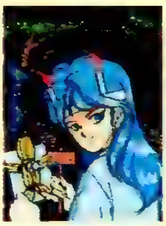
〒658 兵庫県神戸市東灘区本山南町7−3−1−207 井上様方「RISING FORCE」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

## 抱腹絶倒のイベント群!!



◀「7」が出ると、1〜6歩まで自由に進むことができる。コンピュータゲームならではのサイの目だ!?





▶「キミはなんてツイてるんだ！ なんと100コマ進むのだ！」と驚かせておいて、じつは「10コマ進む」

▶ワラ人形。改めてサイを振り、出た目の数だけライバルを後退させる。勝つためには手段を選ばず!?





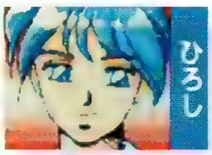
▶街でブ○ウンのCMにつかまり、ショックを受ける。男「ほーら、こんなに」あなた「…そうですね…」というわけで「5コマ戻る」

▶筋肉キダ・タロー。突然、嵐のように現れ、サイの目勝負を仕掛けてくる




▲全体画面。左下からスタートし、右上のゴールをめざす。黄、ブルーのマス目に止まるとイベントがおこる。ピンの立っている横のオレンジ色のマス目がケ[illegible]ンを入手できるところ。病院、テニスコート、街、テレビ局などの建物があり、その近辺のマス目に止まると、それぞれにちなんだイベントがおこる仕組み

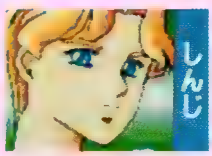
## 最強のニューハーフをめざして










◀女王打倒をめざす4人の若者たち。選んだ主人公によって、エンディングのCGも異なるぞ！

## ライバルを蹴落として銀座の女王をめざす！

ごく平凡な高校生の男の子が、とある雑誌を目にしたことから、ニューハーフになることを決意。銀座のクラブのナンバー1をめざす……という大胆な（？）着想の「スゴロク」ゲーム。

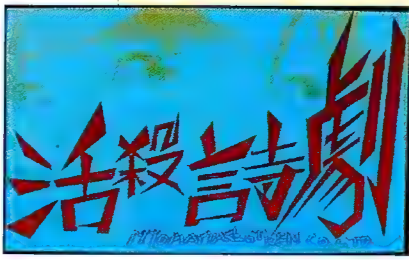
まず、4人の男の子の中から1人を選んでプレイ開始。ゲームは自分とライバルの2人だけで行う（2人プレイが可能。1人でプレイする時は、コンピュータが相手をつとめてくれる）。

サイコロを振って、出た目の数だけ進むのは、ふつうのスゴロクと同じ。ただ、このゲームのユニークなところは、各マス目に設定されたイベントの内容。スゴロクだから、基本的には「○コマ進む」「○コマ戻る」「1回休み」といった結果になるのだが、その理由がすごい。たとえば、「入るクツがないので…」「ブ○ウン（ヒゲ剃り）のCMにつかまって…」「産婦人科でショックを受けて…」etc…男が女に変わっていくには、避けて通れないものばかり!? やけに説得力があって抱腹絶倒まちがいナシなのだ。ちなみに、イベントは40種類以上もある！

ゴールに入ると、そのあとに、銀座の女王との「サイの目対決」があり、これに勝つと、みごとエンディング。負けると4コマ後退して再チャレンジ、という仕組み。もちろん、ライバル（相手のプレイヤー）より先に女王を倒すことが最終目的だゾ。

●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）アナログディスプレイ、MS-DOS（Ver.2.1以降）、FM音源ボード対応

# 活殺詩劇




## まいたけ技研

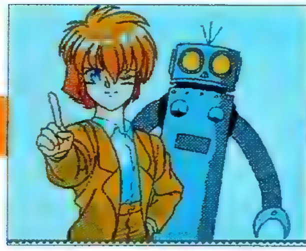
| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 200円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：AVG　注1

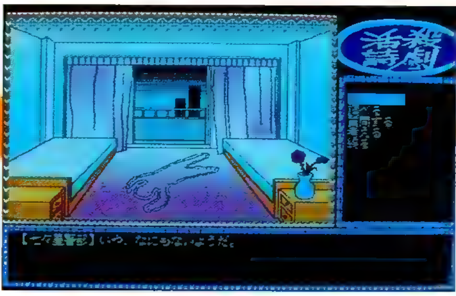
現在、通販は終了しています。どうしてもほしいという方は、往復ハガキで左記宛までお問い合わせください。
〒586　大阪府河内長野市北貴望ケ丘32−16　藤谷様方「まいたけ技研」御中



▲第1話「日本海寝台特急殺人事件！　温泉の湯気に消えた人妻!!」　新婚旅行先のホテルで、夫が何者かに殺害されるという事件が発生　まずは現場検証からスタートだ　手前が七々星警部、左が平尾、真ん中が出来の両刑事



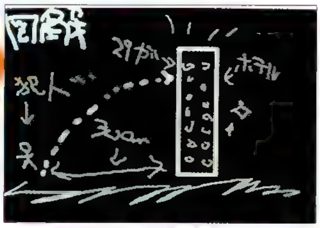
▲密室の謎に頭を痛める七々星警部たちに、強力な？助っ人登場！　天才少女探偵と誉れの高い御子柴たけし（左）と、アシスタント・ロボットのギケン君だ　さっそく事件の解明に乗り出す




▲捜査や聞きこみは現場の部屋の中だけで行われる　ゲーム中、唯一のコマンド選択画面　次はいよいよ犯人の推理へ…



▲犯人を推理するたけし　容疑者は被害者のフィアンセ、ホテルのボーイ、肉体労働者の3人　はたして、誰が……!?



▲最後にはトリックを図解してくれるゾ

## パソコン・サスペンス劇場の開演デ～ス！

主人公の天才少女探偵、御子柴(みこしば)たけし（といっても女の子）が、アシスタント・ロボットのギケン君とともに「凶器なし」の「密室」殺人事件に挑む推理風AVG。

ストーリーは、全4話のオムニバス構成。各話とも、事件発生後の七々星警部たちの現場検証→たけしたちの登場・現場での捜査→プレイヤー参加の推理→真相の解明…という流れになっており、現場での捜査の時に「見る」「調べる」などのコマンドが実行できる仕組み。あとはメッセージ（文章）を読みながら、お話を追っていくというスタイルだ。各話はそれぞれ独立した内容（事件）で、ゲーム起動時に、好きな話から始められるが、やはり第1話から順にプレイするのがベストのよう。また、かりに真犯人を当てられなくても、ゲームオーバーになることはいっさいない。ひとことで言えば、このゲームはテレビの推理ドラマ（○○サスペンス劇場など）を観る感覚に近い作りになっているのだ（写真部分にある各話のタイトルを参照してもらえば一目(いちもく)瞭然(りょうぜん)か）。

意表をつく（?）トリックの数々やコミカルタッチの会話など、全編にユーモアの要素が満載。推理AVGといっても、メモを片手に眉間にシワを寄せて…というものとは無縁の世界なので、本当の意味で、気楽にプレイできるゾ。



▶第2話「家政婦は見た！　美しき母娘の艶やかな秘密!!」　邸主殺害事件の謎に挑む　容疑者は被害者の妻、被害者の娘、大工の源さんの3人　ちなみに家政婦は……出てこない



◀第3話「史上初モスクワ決戦！　アントニオ猪木がチチョシビリと合体!!」　レニングラードのとある小屋で男が殺された事件を追う　容疑者はボリショイサーカスの団員、ゴルバチョフ、そして「イノーキ、トモダーチ」を連呼するチチョシビリの3人　もちろん、猪木氏は登場しない……



▶第4話「警視庁潜入24時！　女子トイレ侵入男!!」……といっても、殺人事件はおこらない　いわば、オマケ的なエピローグといった内容だ

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）16色ボード、MS-DOS

## 吾妻ひでおのよいこの童話Ⅰ
# うまのひでお

### はあど・しゅ〜る

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,200円 | なし |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

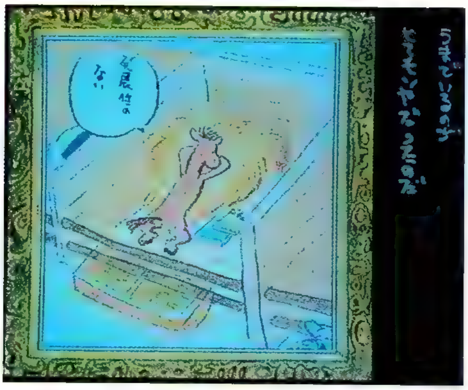
●ジャンル：ディスク童話　注2




〒223 神奈川県横浜市港北区日吉6—11—33 ウィング日吉302 増子様方「はあど・しゅ〜る」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3.5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください

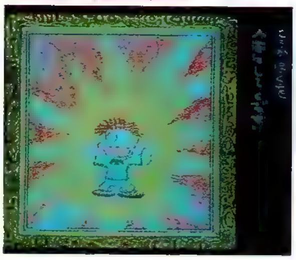
## ちょっぴりシュールでシニカルな？短編童話

漫画家吾妻ひでお氏の協力を得て作られた電脳絵本。お話は、馬でいることに不満をもつ馬のひでおが、念願かなって、人間になるが、それでもやっぱり……という内容。吾妻氏独特の繊細なタッチのグラフィックに加え、ところどころに配されたアニメーションが、ユーザーのほほえみを誘う。



▶物語は、キーを押さなくても自動的に進んでいく。ときおり現れるフキダシにも注目！

▼念願かなって、人間になったひでお　これで彼の不満も晴れる……!?



## 吾妻ひでおのよいこの童話Ⅱ
# 不思議な木の実

### はあど・しゅ〜る

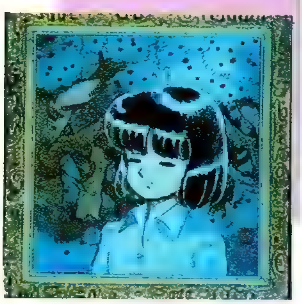
| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,400円 | なし |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：ディスク童話　注3

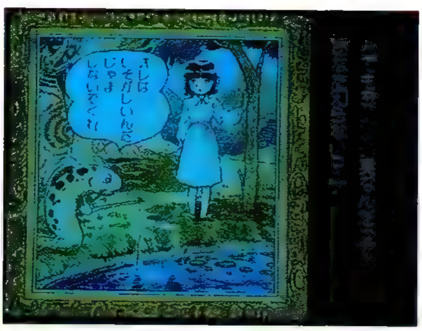
## 忘れかけていた何かが心の中によみがえる…

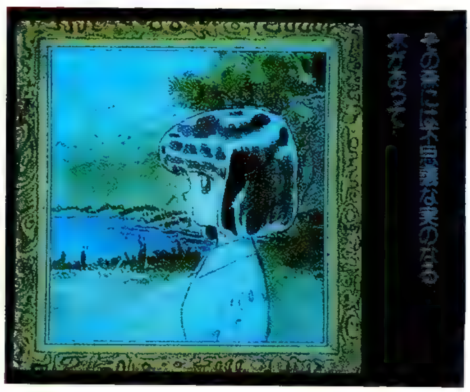
その実を口にすると、人間も動物も、みんな小さな魚になってしまう、という幻の木の実……。それを探し求めて森を歩く1人の少女の物語。前作同様、ストーリー自体は短いけれど、森の中で出会う動物たちとの会話やアニメーション、余韻（よいん）の残るエンディングなどは秀逸（しゅういつ）のひとこと。読み終わったあとに、いつまでも心の中に残り続けるような作品だ。

〒223 神奈川県横浜市港北区日吉6—11—33 ウィング日吉302 増子様方「はあど・しゅ〜る」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3.5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



▲目をつぶると、そこには……





▲▶小さくて赤くて甘酸っぱい、不思議な木の実を探し求める女の子。物語は前作同様、自動的に進む



●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです
●注3：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです

# ディスク はあど・しゅ〜る

## はあど・しゅ〜る

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,400円 | なし |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

●ジャンル：ディスクマガジン　注1

〒223　神奈川県横浜市港北区日吉6−11−33　ウィング日吉302　増子様方「はあど・しゅ〜る」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

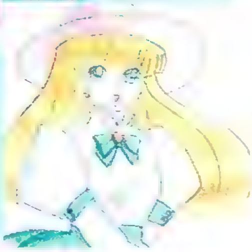
プログラマー、編集者など、多彩な執筆陣を迎えて構成されたディスクマガジン。画面上の建物ごとにそれぞれ違う情報が盛りこまれており、番号を選んでその情報を楽しむというシステム。建物は「陳國斎大先生の家」から「吾妻先生のお山」まで全20棟。アメリカで人気のコミック「ザ・シンプソンズ」の紹介や日本のアイドルについての考察、4コマ漫画、イラスト・コーナーなど内容は多種多様。1990年に作られたので、少々古いネタもあるけど、今でも十分楽しめるゾ！




▶建物（家）は全部で20軒。……家の番号を入力すると、右上の家から……まで、……No.20「吾妻先生のお山」は、……




▼No.5は「新田真子イラストギャラリー」。計9枚のイラストが収録されている。ファン必見だゾ！



▲No.6「4コマハウス」。「RPG・OZ」と「おば・タ　キー」の2本が収録されている。内容はシュール!?

# G'GRAPH

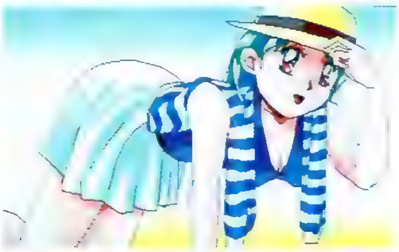
## G'ソフトウェア

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,000円 | 200円 |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |

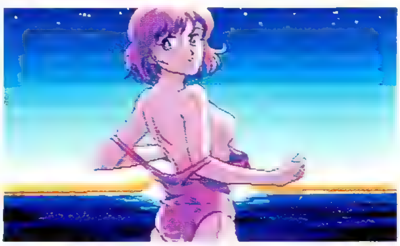
●ジャンル：CG集　注2

「Gソフトウェア」が過去に発表したゲームのグラフィックのみを集めたCG集。5人の作品が収録されているので、タッチや絵柄も、ソフトなものからハードなものまで、バラエティーに富んでいる。収録グラフィック数は全19枚。なお、それぞれのグラフィックには、とくにタイトルはついていない。

〒582　大阪府柏原市国分本町6−12−10　山本様方「Gソフトウェア」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3・5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



▲by 大一本杉彦



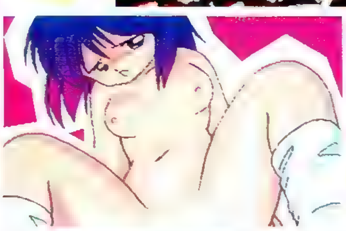
▲by JIMMY



▲by まんくん



▶by JOE



◀by ほげろー

●注1：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）MS-DOS（Ver.3.30以降）
●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）MS-DOS

# K・D・D CG SELECTION VOL.1

## K・D・D(兄弟堂)

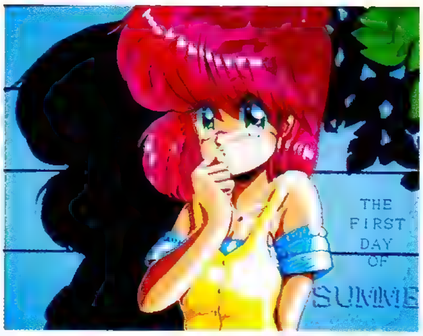
| | | | |
|---|---|---|---|
| MSX2 | 3.5DD | 400円 | 200円(4本以上は300円) |
| FM TOWNS | 3.5HD | | |

●ジャンル：CG集　注3

「K・D・D」が過去に発表した『K・D・D CG COLLECTION VOL・1～3』、『――SP』に収録された作品を厳選し、再構成したCG集。

これまで、PC－98、PC－88、X68版を中心に作品を発表してきた同サークルがはじめてFM TOWNS版、MSX版にチャレンジした意欲作でもある。なお、TOWNS版は全18枚、MSX版は全11枚。2つの機種に共通して収録されている作品（絵）は5枚のみ（掲載した写真は両機種共通のもの）で、あとはそれぞれに異なった作品が収録されている。

〒305 茨城県つくば市吾妻1丁目401－810 清田様方「K・D・D」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア(5インチか3・5インチか)を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。




▲作品名「初夏」(FM TOWNS版)。MSX版のタイトルは「First Day」



◀作品名「笑う猫」(TOWNS版)。MSX版は「Grin Grin」



▶作品名「真夏」(TOWNS版)。MSX版は「Mid Summer」

# K・D・D CG SELECTION VOL.2

## K・D・D(兄弟堂)

| | | | |
|---|---|---|---|
| MSX2 | 3.5DD | 400円 | 200円(4本以上は300円) |
| FM TOWNS | 3.5HD | | |

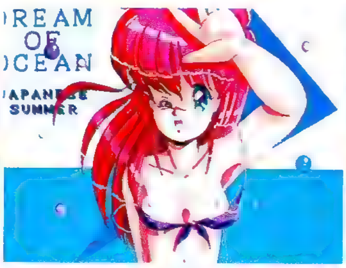
●ジャンル：CG集　注4

上段で紹介した『――VOL・1』に続く第2弾。TOWNS版は全19枚、MSX版は全11枚。両機種共通に収録されている作品は5枚のみで、あとはそれぞれ異なった絵が入っている。

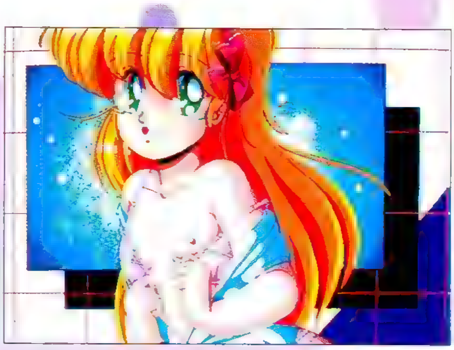
〒305 茨城県つくば市吾妻1丁目401－810 清田様方「K・D・D」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア(5インチか3・5インチか)を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



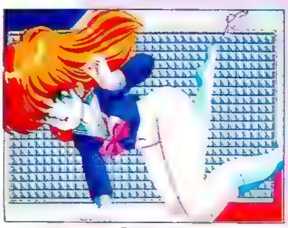

▲作品名「お座り」(TOWNS版)。MSX版のタイトルは「Sit」




▲作品名「はらり」(TOWNS版)。MSX版のタイトルは「Dream」



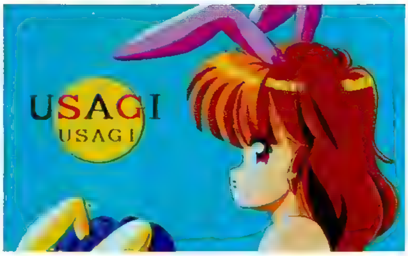
▲作品名「脱ぎ脱ぎ」(TOWNS版)。MSX版のタイトルは「Sugo2」



▲作品名「飛揚」(TOWNS版)MSX版では「Jump」



●注3＆注4：このソフトの画面写真は、FM TOWNS版のものです。TOWNS版は（要）TOWNSシステムウェア、MSX2版はturboR対応




◀作品名「USAGI」。全機種に入っている 写真はPC-98版のもの




▲作品名「BEING WITH YOU」PC-98版とPC-88版に収録されている（写真はPC-98版のもの）

# K・D・D CG COLLECTION VOL.4

## K・D・D（兄弟堂）

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 500円 | 200円（4本以上は300円） |
| PC-98UV以降 | 3.5HD | | |
| PC-88VA | 5HD | | |
| X68000 | 5HD | | |

●ジャンル：CG集　注1

〒305 茨城県つくば市吾妻1丁目4 01―810 清田様方「K・D・D」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3.5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。

CG界の大御所（!?）「K・D・D」の好評シリーズ第4弾。PC-98版は全33枚、PC-88VA版は全24枚、X68版は全14枚構成。PC-98版とX68版に共通して収録しているのは4枚のみ。PC-88VA版の絵は、すべてPC-98版に収録されているとのこと。




▲作品名「PROPAGANDA」（PC-98版、X68版では「JAPANESE SUMMER」全機種共通（写真はPC-98版のもの）




▶作品名「MSX2」X68版のみに収録（写真はX68版のもの）

# M・M・K ORIGINAL 1991 MASTER98

## M・M・K

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-98VM以降 | 5HD | 1,200円 | なし |

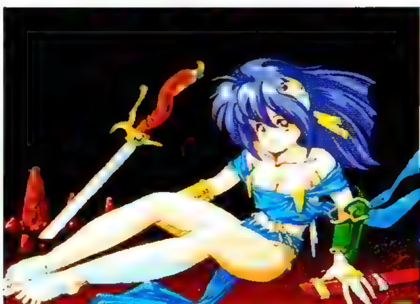
●ジャンル：CG集　注2

〒154 東京都世田谷区三軒茶屋2―20―16 大古様方「M・M・K」御中宛に①価格＋送料分の無記名定額小為替②自分の住所、氏名、ソフト名、機種、メディア（5インチか3.5インチか）を明記した紙③自分の住所、氏名を書いた宛名シールを同封して送ってください。



▲S-Shin BURNING!!

「M・M・K」がはじめてPC-98版、それも400ライン16色に挑んだというCG集。全10枚構成。



▲OCHA



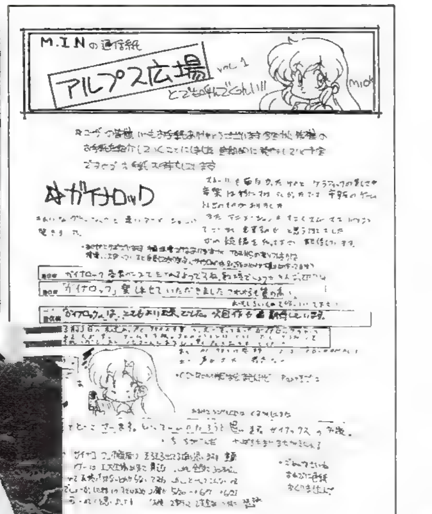

◀M・M・K BURNING!!




▲M・M・K BURNING!!

●注1：このソフトの画面写真はPC-98版（一部X68版）のものです。PC-98版は（要）MS-DOS（Ver.3.1以降）、FM音源対応、PC-98VM2は（要）16色ボード、X68000版は（要）マウス
●注2：このソフトの画面写真は、PC-98版のものです。（要）MS-DOS（Ver.2.11以降）、アナログディスプレイ




M.I.N

**激白！**

●同人サークル無添加インタビュー
「絶対にできる！と思いこめば…」
——YAMACO Software Products
「電脳絵本5作目を
ひとつの節目として…」
——電脳部隊SCHEMER

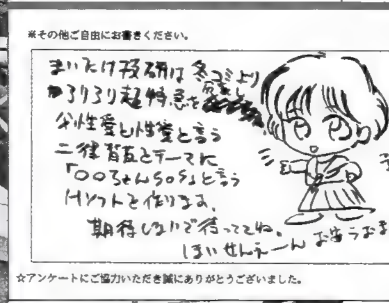
**痛快！**

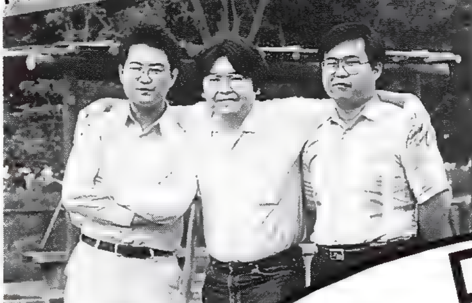
●21サークルに聞きました
ホンネの本音あんけーと

**必読！**

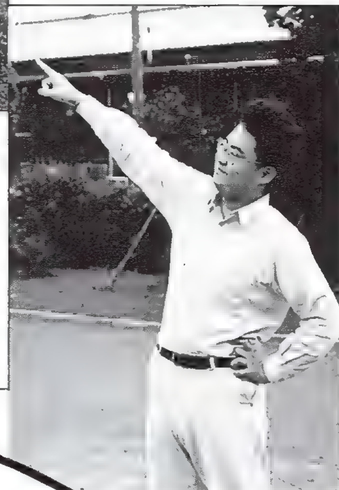
●ルールを守って安心通販
同人ソフト購入のおきて



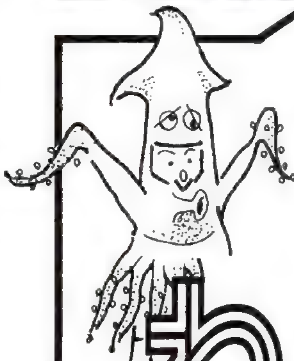




# DOUJIN



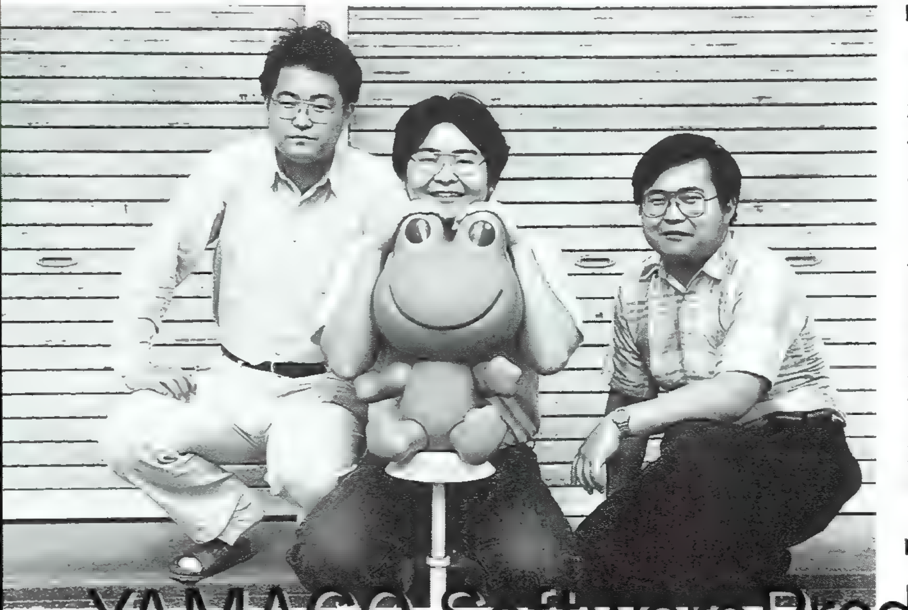
# サークル わんだあらんど



# 「絶対にできる！と思いこめば同人ソフトは必ず作れる！」

無添加

一貫したポリシーのもと、つねにユーザーのド胆を抜くゲームを発表し続ける「YAMACO SP」。代表のじろ氏、プログラマーのGEN氏、音楽担当の神代氏の3人に直撃取材を敢行！



## YAMACO Software Products

### メンバーも知らない？サークル名の由来とは

まず、自己紹介を兼ねて、それぞれの担当をお聞かせください。じゃあ、リーダーのじろさんから……。

**じろ(以下じ)** ぼくは、おもに連絡係というか…(笑)。みんなから要望を受けて、それができそうな人を探してやってもらうと…。

**GEN(以下G)** たとえばミュージックがほしいとこちらから要求すると、彼が誰か探してきて…。

**神代(以下神)** で、見つかったのがぼくと(笑)。ほかのサークルと違って、ウチの場合は、じろさんがコンピュータでいうCPUになっていて、各メンバーが周辺になっているんですよ。

**G** 私はプログラムですね。ゲームデザインも兼ねて…。

**神** ぼくは、今回『地上戦』の音楽を担当したので、音楽担当ということになっていますけど、もともとはグラフィッカーなんですよ。

**じ** 彼のグラフィックは、まだ市場には発表してませんけどね。活躍はこれからですね。

メンバーの構成人数は？

**じ** 5人です。あとの2人は、CGライター兼キャラクターデザインを担当している方と、『サテライト2』の音楽を担当したKさんという方です。ただ、みんな住んでいるところがバラバラでして……。でも、1人を除いてみんなモデムなどを持っていますので、パソコン通信で情報交換しています。

メンバーの平均年齢は？

**じ** 22～23歳ですね。

サークルの発起人は？

**じ** ぼくですね。大学1年の時に、ぼくとCG担当の方と2人で始めました。1989年の春コミに出たのが、最初ですね。

結成の動機は？

**じ** ぼくが、いちおうプログラムを組めたっていうことと、(X68に移行する前の)PC-88時代に、ある程度の下位ルーチンができていたってこと、それに、CGを描いている人がパートナーにいたってことで…。CGライターとプログラマーと基礎プログラムがそろっていれば、こりゃゲームが作れると(笑)安易に考えたわけですよ。

サークル名の由来は？

**じ** ぼくの名前(本名)の一部分と「ナムコ」をかけ合わせて…。

**G** そうだったのか！ 知らなかった。そう言われれば、なるほど…(笑)。

**神** 知らんゾ、俺は…(笑)。

**じ** あと、「○○プロダクツ」というと、



▲リーダーのじろ氏。「YAMACO S.P」のCPU的存在だ

1991年9月29日藤沢市のGEN氏宅で収録。





すごく登録商標が効いた感じがするので。それに省略するとSPになって、スペシャルにも見えて、ゴロもいいし…ということで。

——サークルを運営していて楽しいと感じることや、反対に苦労することは？

**じ**　コミケなどで、この前のゲームはよかったとか、今度はこういうものを作ってくださいとか、いろいろ励ましの言葉をもらうんですけど、それがうれしいですね。今まで続けてこられたのも、そういうみんなの感想のおかげだと思っています。反対に苦労するのは、みんなバラバラに住んでいるので、連絡するのがけっこう難しいってことですね。気苦労というか…。

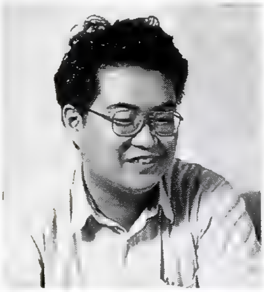
——通販で困ったことなんかあります？

**G**　字が読めない(笑)。これは困る。

**神**　「○○をくれ」だけのぶっきらぼうな手紙も避けてほしい(笑)。

**じ**　宛名の最後には「御中」をつけましょう(笑)。一般常識だと思うんですけどね…。手紙を書かない人が多くなったのかなあ…。

**G**　ユーザーの年齢層が低いのかもしれないねえ。



▲GEN氏。ゲームデザインからプログラムまでを1人でこなす、ソフト開発の大黒柱

## ゲーム作りはパソコン通信をフル活用して…

——これまでに発表したソフトの数は？

**じ**　PC-88時代が2本、GENさんが作ったのが4本、それにエディタを入れると全部で7本ですね。

——作業の流れというと…？

**G**　まず、ぼくがプログラムを組んで、ある程度動くようになったら、じろ君に見せると…。

**じ**　つまり、ゲームのアイデアから含めて、骨格ができた状態でぼくに見せてくれるわけですね。そこで、CGや音楽をつけたらどうか、ということで、今度はぼくが人材を探すわけです(笑)。

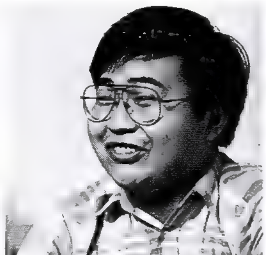
**G**　それで、じろ君経由でいろいろな人にテストプレイしてもらって、その情報をまたフィードバックして、改良を加えると。

**神**　『地上戦』の場合でいうと、まず、曲を作り始めたのがコミケの2～3週間前。1曲目ができたのが2週間、2曲目が1日……。

**じ**　コミケ1週間前に、ぼくのところへ電子メールで送られてきましたね(笑)。ただ、音源ドライバーが製品にするものと違うので、ぼくが変換して…。

**神**　ぼくが作った時点では、フリーウェアのMXドライバー用の曲として作ってあったので…。

**じ**　フリーウエアをそのまま使って、同人ソフトで売ることは、モラルに反しますから。ただ、ぼくの作った変換ファイルで直したんですけど、1曲うまくいかなくて…。ヘルプしてくれと、Kさんにそのまま電子メールでデータを送ったんです。そうしたら、締め切りギリギリで修正されて戻ってきたんですけど、まだ若干鳴らないところがあって、今度はそれをぼくのほうで全部鳴るようにして、これまたギリギリで、そのデータをGENさんに電子メールで送ったという(笑)。パソコン通信がなかったらできませんでしたね(笑)。



▲神代氏。同人誌サークル主宰の経験をもつ。本格的な活躍はこれからとのこと。期待しよう

——全体の開発期間はどれくらい？

**G**　『戦車戦』と『地上戦』は同時に進行したんですけど、アイデアが出てから半年以上かかってます。ただ、アイデアを出すまでがたいへんで…。何か新しい、おもしろいものはないかと、常に探していなきゃならない。2年間くらい、いろいろと考えていましたね。

——地形のアイデアはどこから？

**G**　あれは大学の授業中に……。資料などの中に、ああいうグラフのようなものが出てくるんですよ。それで「授業、眠いなあ…」って思いながら見ていて、「ここにボールを転がしたらどうなるのかなあ」っていうのが最初のアイデアですかね(笑)。ただ、ボール1個だけだったら、これまでのゲームと同じか、それ以下になっちゃうので、じゃあ、たくさん転がしたらどうなるんだろうと(笑)。ちなみに、初心者モードはじろ君の要請でつけたんですけど。

**じ**　ぼくの頼んだテストプレイヤーの方にいいこと言われまして…。プレイヤーがそのゲームの善し悪しを決めるのは、最初にプレイした時の判断が、きわめて高いと。その時、操作性が悪いとそのゲームはクソゲームと思われるわけですね、難しすぎるということで。それで、簡単に入りこめるよう、急きょ初心者モードをつけたんですが、これが非常に好評で…。出す前から、これはけっこう人気になるんじゃないかと。ただ困るのは、どういうジャンルのゲームですかって聞かれることですね。

**G**　ジャンルに分けられるゲームはダメだと思ってますから(笑)。



▲GEN氏の自室兼開発室。この部屋から珠玉の名作が生まれる。ちなみにGEN氏のお宅は薬屋さんデス

## いいアイデアがあれば夢を形にしてあげたい

—プログラムはみなさん独学で?

**じ** PC-88時代は独学ですね。DOSまで作ろうかっていう時にX68に移行して…。アセンブラはKさんの家に入りびたって、わからないところはどんどん質問して、1か月ぐらいで覚えました。Cは教えてくれる人がいなくて、全部本で覚えました。

**G** 私は、もともとコンピュータを機械の制御のために使ってまして、これは趣味なんですけど。だから、同人ソフトとは無関係のところでやっていました。最初はコミケって知らなくて、ロボットのショーでもやっているんだろうと(笑)。CとかX-BASICは、同人ソフトを作っていて勉強しました。

**神** ぼくは、学校の授業や本、じろさんから教えてもらったっていう感じですね。音楽の知識は中学・高校の授業で得たものだけですね。あれだけでも、楽譜を読めたりしますからね。

—開発に使っているハードは?

**G** X68で、メインメモリが、今6メガあります。でも、ハードディスクがないという…(笑)とんでもない状況でやってます。

—グラフィックツールは?

**じ** スプライトは、シャープから出ているコンパイラのオマケについてくるXCというのを、Cコンパイラ本体はGNU-Cというのを使っています。

—今後の開発予定は?

**神** じろさんが作った画像圧縮プログラムというのを使って、何かできないかなと考えているんですが…まだ公表できる段階ではないので…。

**じ** ぼくのほうでは、RPGを作ろうという話もあったんですけど、シナリオを書いてくれている人が思考に苦しんでまして…ちょっとストップしているんです。

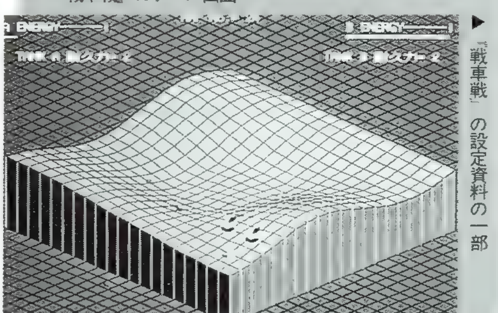
**神** シナリオとゲームシステムがまだなのに、なぜかCGデータだけができているという…(笑)。

**じ** 今まではGENさんががんばってくれて、アクティブなシミュレーターに走っていたんですけども、これからは幅広くゲームを作っていこうと考えています。

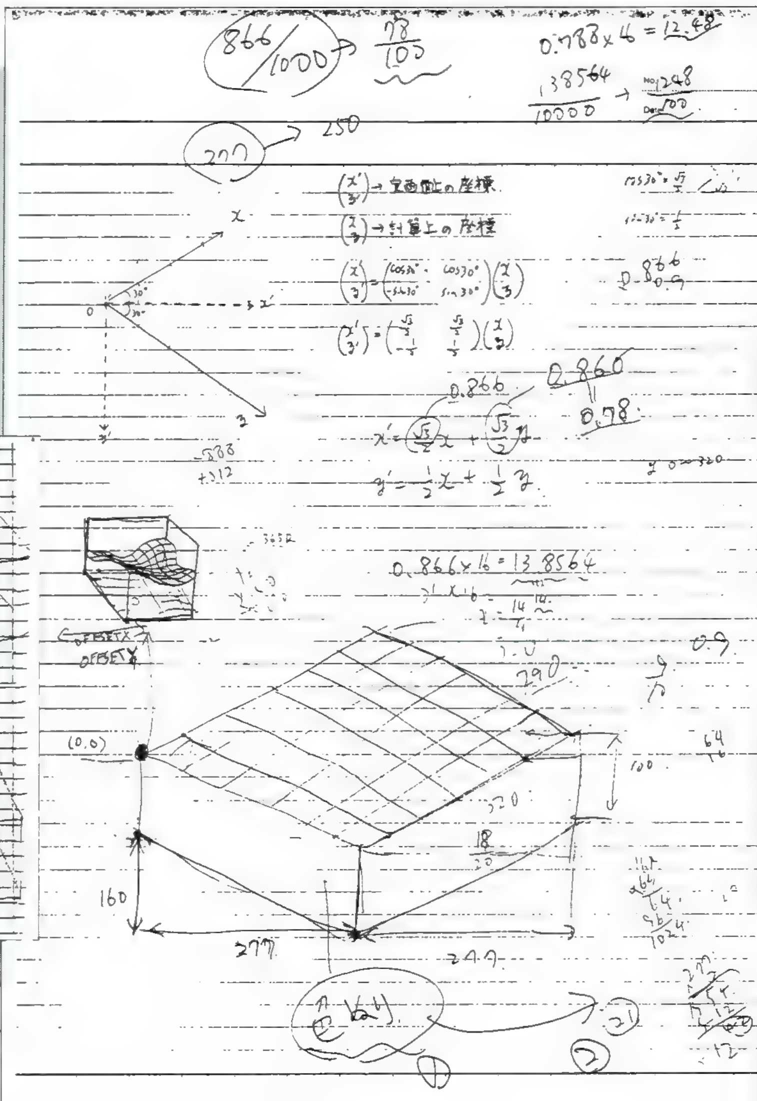
—Hソフトに対しての見解は?

**G** ウチらは、べつに悪いとは思わないです。ただ、それを規制するとか、マスコミがそれを助長するような記事を書くことには批判的な見方をしています。

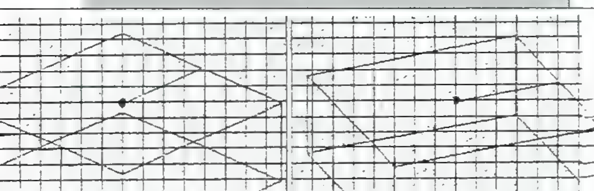
**じ** みんな作りたくてやっているわけで、そういう意欲を打ち消そうというのはね……。プログラマ



▼『戦車戦』のゲーム画面



▶『戦車戦』の設定資料の一部



▲キャラクター(戦車)の設定資料の一部





ーをハナから潰してしまうような考え方はダメだと思いますね。それじゃ、プログラマーは育たないですから。

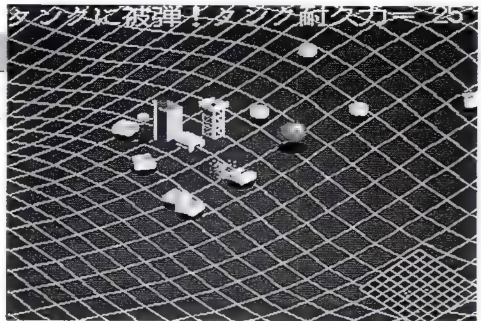
**G**　Hソフトの中にも、けっこうレベルの高い、ゲームとして見るとすぐれたアイデアのものもありますからね。もうちょっと公平な目で、寛大な措置をとってもらいたいですね。

――最後に読者に対して、何かメッセージを…。

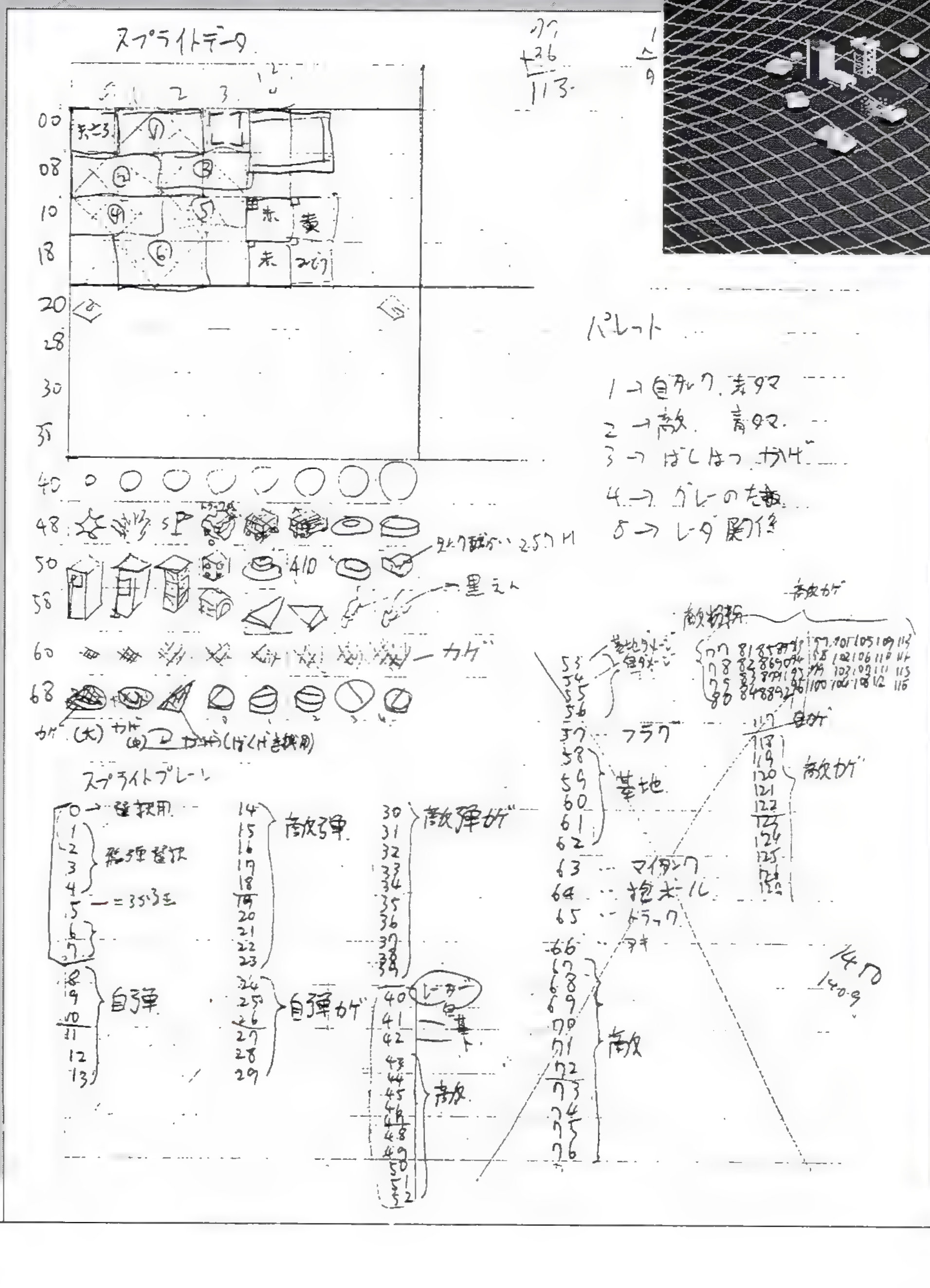
**G**　同人ソフトっていうと、評判もよくないし、悪いイメージがありますけど、決してそんなことはない、と言いたいですね(笑)。

**じ**　もし、同人ソフトを作りたい、という読者の方がいらっしゃるのでしたら、本気でやれば絶対できる、と思ってやってほしいですね。できないかもしれない、と思っているとできませんから……。それと、ゲームのアイデアは、プログラムができるできないにかかわらず浮かんでくるものですから、メモなどをとっておくことが大切だと思いますね。自分でプログラムが組めなくても、誰かできる人に作ってもらうことも可能なわけですから。そういう意味では、いいアイデアがあったら、ぼくたちのところに手紙でもくれれば、その人の夢をかなえてあげたいと思っています。それがぼくたちを認めさせるものだったら、ホントに作りますから…。

――本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。今後のご活躍を期待してます！




▲『地上戦』のゲーム画面

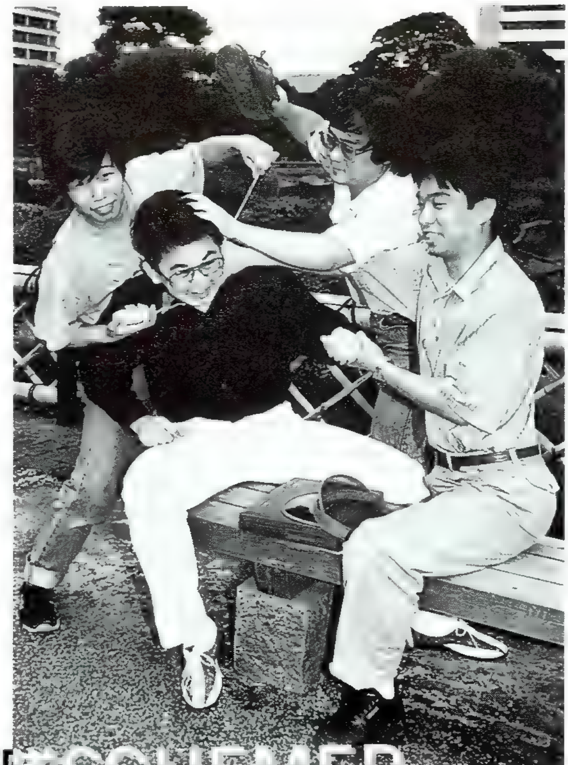



◀『地上戦』の設定資料の一部

無添加

# 電脳絵本シリーズ5作目を、ひとつの節目として「第2世代」に入ります！

市販ソフト、同人ソフトを問わず「電脳絵本」というこれまでにはない試みを追求してきた電脳部隊SCHEMERが、さらに新たなソフトの可能性を求めて宣言する「電脳部隊第2世代」宣言とは何か？



## 電脳部隊SCHEMER（スキーマー）

### パソコンが普及するまで2年ほど待ちました

　はじめまして。では型どおりですが（笑）、自己紹介からお願いします。

**かがり（以下か）**　代表で企画から、マニュアル類の印刷手配までやってます。となりの彼が「絵描き」という形で、お手伝いしてもらっている……。

**安東（以下安）**　安東です。よろしく。

**か**　彼は、ほかに創作系のほうでファンタジー系の個人サークルを持っていて、本も作っているんです。それでこちらが。

**バルキリー（以下バ）**　プログラマーのバルキリーです。よろしく。

**か**　ボクがおもに企画とかを動かすんですが、原案を考えたりして、その段階で「仕様」という形で出して、「こんなもん作って」と頼んでおけば、その間、ボクはマニュアルなどの印刷関係とか、ほかのことができますから。実際に自分がプログラムにかかってしまうと、ほかのことが、とどこおってしまうもんですから。ですから、そういう形で彼に渡すと、彼が全部プログラムしてくれるんです。

　移植もやられるんですか？

**バ**　ええ。PC-98、88、X68を。ウチで扱ってる機種がそれくらいですから。

　こちらの方は？

**か**　おかかえ運転手（一同爆笑）。

**おかかえ運転手（以下お）**　よろしく。

**か**　彼は学生時代の後輩なんですが、車を出してくれるんですよ、コミケなんかの搬入の時に運転手という形で。即売会当日には、売り子さんもやってもらって。だから、もっぱら即売会の当日スタッフという感じですね。

　では、メンバーの平均年齢と構成人数を……。

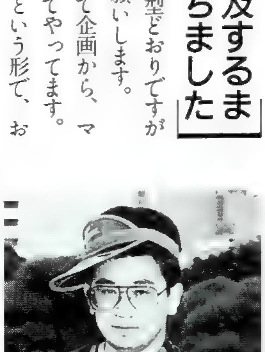
**か**　25歳かな。人数は、おかかえ運転手さんみたいな、お手伝いの人を入れると10人前後でしょうか。

　サークル結成の動機というのは？

**か**　はじめてのソフト『むっちゃんの赤い風船』を「電脳絵本」というコンセプトで出すために、1987年の夏にサークルの形態をとりました。サークル自体は、その2年以上前からありましたが、即売会に出たり、ソフトを販売したりという活動を始めたのはこの時なので、1987年夏の結成ということにしています。とにかく、『むっちゃん～』を出して、みなさんに見てほしくてサークル結成となりました。

　電脳絵本についての、お考えを……。

**か**　自分は、もともと創作系の同人誌をやっていたんです。それで、カラーの絵本のようなものを作りたいと思ってたんですが、カラーは印刷代がベラボウにかかる。それで、その同人誌とはべつに、趣



▲代表者の「かがり　けい」氏。ゲームでもツールでもない「電脳絵本」の生みの親

1991年9月23日港区の某喫茶店で収録。






▲「電脳絵本」の添付マニュアル。同人ソフトサークルとして活動し始めた1987年当時、電脳絵本とは何か?をわかってもらうために作った。刷り版ごとに、緑や赤など色を変えるという凝りようだ

味で当時PC-8801の初代機で、グラフィックを描いたりして遊んでたんです。今のように、グラフィックツールがなかったので、それを自作して描いてた。

それで、電脳絵本のコンセプトが?

**か** ええ、カッコよく言えばディスクマガジンみたいな考えがあったんですよ。

では、電脳絵本というジャンルというか、それは、かがりさんが……。

**か** 電脳絵本ということを言い出したのは、私より以前にはいないと思うんですよ。ただ当時、ほかのサークルさんの同人ソフトでイエス、ノー程度の簡単な選択肢形式のAVGがあって、それから刺激は受けましたけど。でも、それはストーリーのほうからくる絵本という感じで、AVGでしたし。

それで、電脳絵本の第1作を?

**か** いえ、その当時はまだパソコンがそれほど普及していなかったので、できるだけ多くの人に見てもらいたいと思って、(普及するまで)2年ほど待ちました。

あっ、2年待って、それが1987年の夏?

**か** ええ、電脳部隊スキーマーの始まりです。



▲プログラム担当のバルキリー氏。PC-98、PC-88、X68の3機種への移植も手がける

## 「難しいという声が多くて『へっくちゅ』を開発」



▲自称「絵描き」の安東敏也氏。原画を担当。ファンタジー系個人サークルで同人誌も製作している

—当時、CG集はありませんでした?

**か** ありましたね。それで、ウチの電脳絵本は、当時からパッケージなんかもキチンと作ってやっていましたから、やっぱりゲームと勘違いする人も多かったんですよ。それを避けるために「ゲームじゃないんですよ」と、買う方1人1人に聞いてて、1年ちかく、それをやりました(苦笑)。

それで電脳絵本には、あの立派なマニュアルが入ってるんですね?

**か** ええ。もともと自分は創作系の同人誌をやってましたから、同人ソフトを作っているほかのサークルさんよりも、印刷のこととか知ってましたしね。当時は、どのサークルさんも、印刷のことがよくわからなくて、やりたくてもやれないという感じだったと思いますね。

電脳絵本シリーズも『HEX』なども、グラフィックに感心したんですが、安東さんは原画だけを?

**安** グラフィックのドッターというのはいないんですよ。全部、取りこみでやってますから。だから「絵描き」は、指定されたサイズでカラーイラストを描いて、それをかがりさんに渡すと、彼がスキャナで取りこみして……。

**か** 原画取りこみのCGを使ったソフトは手抜きだという意見もありますが、ボクたちは原画そのものの質をこわさず、画面に再現したいと考えていますので。実際に、ある人の原画に、ほかの人が色をつけてCGにして手を加えると、微妙な表現の差が出てきますから、それを避けるためにですね。

—再現性を大切にしているということですね。グラフィックツールは何を?

**か** 市販ツールでは、PC-98用「Z's STAFF」、88用は「LALF」です。あとフリーウェアの「エセキース」を使っています。

—『HEX』と『へっくちゅ』について、うかがいたいんですが。

**か** 『へっくちゅ』は、『HEX』が難しすぎたのではないかと思い始めまして作りました。



▲「おかかえ運転手」氏。即売会などの当日スタッフ。売り子もやる縁の下の力持ち!?

**安**　ユーザーさんからのアンケートでも「難しくて解けない」と……（笑）。

**バ**　それで『へっくちゅ』の企画がもち上がったんですよね。

**か**　即売会で、ほかのサークルさんと新作の交換をするんですが、やっぱりみんな「HEXは解けないよ」と言うんです。ボクはデバッグの時に七転八倒して（一同笑）、全面解いているから「いや、あれは解ける」と言うんですけどね（笑）。

――パズルが苦手なせいか、『へっくちゅ』も難しいと思いましたけど（笑）。

**か**　テストプレイは、かならずボクが自分でやるんですよね。バルキリーさんもテストプレイしたあとに、ボクに回してくれるんですけど、何人かでやってみるとバグというのは出てきますからね。

――やっぱり、いろいろたいへんなんですねえ。ところでサークルの運営で、ご苦労なさる点は？

**か**　メンバーが、全員社会人なので、集まれる日が少ないことですね。

**バ**　おまけに残業の多いコンピュータ設計会社勤務だし（笑）。

**か**　だから、新作の打ち合わせとか、ミーティングをする機会がなかなかとれなくて、電話ですませることが多いですね。

――では、逆にサークルを運営していて楽しいと感じられるところは？

**か**　即売会のあとの「反省会」という名の「宴会」（笑）。

**安**　実際は、お食事会です（笑）。

**か**　あとは、即売会でユーザーのみなさんとお話ができた時。それから、ユーザーのみなさんから、お手紙をもらった時。これは、いちばんうれしいですね。

――やっぱり、それがいちばんでしょうねえ。それでは、「ここだけはほかのサークルさんに負けない！」という点を。

**か**　企画力と独創性（オリジナリティ）だけは負けません。あと「コンセプト重視」ですね。これからは「技術力」でも負けないサークル、というのを狙ってます（笑）。

## 「同人ソフトの醍醐味は「何でもできる」こと…」

――ソフト開発で、ご苦労なさる点は？

**か**　昔、スキャナを使うのに苦労しました（笑）。持ってなかったもので、新宿のNSビルにあるエプソンのショールームに行って、お姉さんにクスクス笑われながら、原画の取りこみをやってました。かなり、はずかしい思いをしましたけど、今ではいい思い出です（一同爆笑）。

――ソフト開発で楽しいことというと？

**か**　考え出したものが、だんだん形になり始めてくる時。つまり、ソフトやパッケージなんかができあがっていく時が、いちばん楽しいですね。

――コミケでの失敗談などを（笑）。

**か**　コミケは毎回、地獄のような思いをしています。「今度こそは！」と言いながら、前日はいつも徹夜だし、3日完徹で、頭がハイになってた時もありました（苦笑）。それから2回ほど、当日の6時までデュプリにかかって、ラベル貼りその他パッケージを、会場でスタッフ全員がかりでやった時には、とくに苦労しました。開場時間が過ぎて、机の前にどんどん人が集まってきて、ほんとうに焦りました。

――失礼ですが、コミケにオチた時の対処法は？

**か**　コミケは初参加以来、連続出場を誇っています（笑）が、もしオチたら知り合いのサークルに下宿させてもらいます（苦笑）。

――同人ソフト、同人誌について、ひとことお願いします。

**か**　両方とも、「何でもできる」という点が、とてもすばらしいと思います。企画を考え、プログラムを作り、原稿を描き、印刷し、ディスクをコピーし、販売価格を設定し、即売会に出る。ユーザーのみなさんの声を聞き、また新たな作品を創る。これらすべてを、自らでできるというのは、まさに同人ソフト、同人誌の醍醐味じゃないでしょうか。それから、ちょっと話はズレますけど、作品を見る立場としては、いろいろな観点から見るのも自由だし、いろんな感想をもつのもいいと思うんですが、ジャンルの違いをけなしたり、中傷するのはいけないと思うんです。それは、同人という世界では、いちばんのタブーだと思うんですよね。

――大切なことですね、それは。ところで、これまでのご経験から何か通販での注意点がありましたら、ひとこと。

**か**　通販に限らず、郵便物にリターンアドレス（発信者の住所）を書いていない人が多いんですが、リターンアドレスは

## 電脳絵本シリーズ



1 むっちゃんの赤い風船



2 夢の中へ



3 みあのシュークリーム





かならずキチンと書いてほしいですね。宛先不明その他の時に、手元まで郵便物が戻ってきますから。それに、通販処理もスムーズに進むので、早くソフトを入手できますから。

——キチンと読める字で、ですね？（笑）

**か**　ええ（笑）。それから、為替が外から見えるような封筒は、絶対使っちゃだめですね。

——事故のもとですものね。では、最後に今後の新作や、企画などについて、お聞かせください。

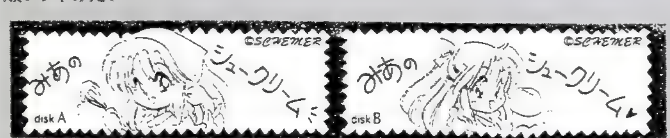
**か**　今はパズルゲームを作りながら、準備をしている段階で……。

**バ**　パズルは、今のシステム（『HEX』など）がありますので、これを継承した形で。ヘックス形のものを用いたパズルゲームを企画しています。また、パズルとはべつのもので、大作的なものも考えています。電脳絵本に関しては、5作目でいちおう、お休みというか。

**か**　やめるのではなく、一度退くという形ですね。サークルとして電脳絵本からスタートして、「電脳絵本」という言葉自体も、そういうソフトも同人ソフト界にひろがって。ですから、電脳絵本のシリーズは5作目をひとつの節目として、サークルとしての「第2世代」に入るということで、ほかのジャンルのものを作ろうということなんです。

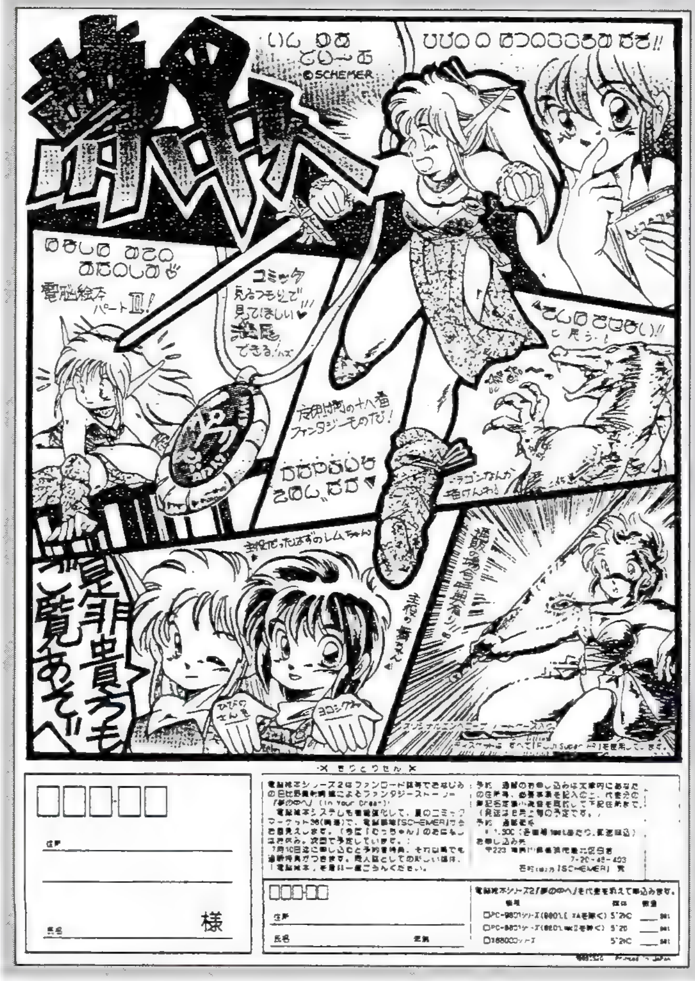
——電脳絵本、『HEX』のシリーズに続く電脳部隊スキーマーの「第2世代」のゲームに期待しています。今日は、お忙しい中をありがとうございました。

▼こちらはフロッピーディスクのラベル。エンベロープ同様、ソフトごとに変えているだけではなく、ごらんのようにAとB、ディスクごとに変えてしまうのダ。ウ〜ン、市販ソフトみたい……

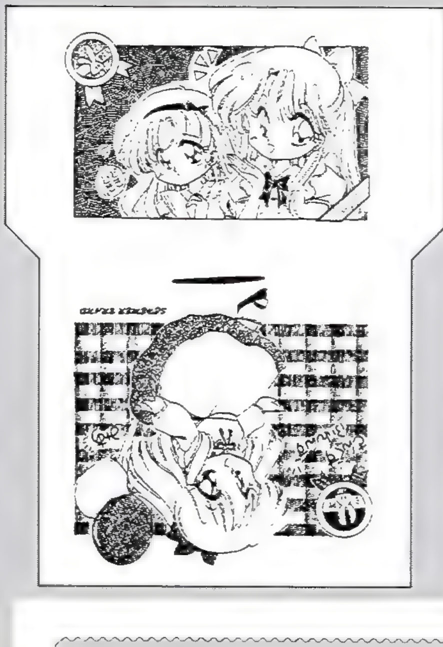



**代表の「かがり」氏が、もともと創作系の同人誌をやっていた関係で、印刷のことには詳しい。それがソフト製作にも、こんな形で生かされている。電脳部隊スキーマーのアイテムグッズだ**

▼これは、予約用のチラシ。下段に宛名カードと申しこみ書がついている。予約すると、予約者特典がつく。いたれりつくせりだネ




▼「みあのシュークリーム」のフロッピーディスクのエンベロープ。この型抜きまでの段階を印刷所に発注し、あとは代表かがり氏自ら折って貼る！





4 TRÄUMEREI（トロイメライ）

# 21サークルに聞きました

# 同人サークル ホンネの本音あんけーと

**サークル結成のいきさつから、ソフト開発に使っているハードやツール、プログラムを勉強した専門書籍類などサークルさんの本音と㊙部分をギッシリ満載！ とくに通販申しこみ編は、今後のトラブル防止のためにも、しっかり読んでちょーだいませ♡**

## アンケートのしつもん――？

**■サークル編**

①サークルのメンバーの平均年齢と人数は？②サークル歴（年数）は？③サークル結成の動機は？④サークルの運営上、苦労する点は？⑤サークルをやっていて、楽しいと感じることは？⑥「ここだけはほかのサークルに負けない」という点は？

**■通販申しこみ編**

①今までのご経験から、通販に不慣れな読者のために、「こういう申しこみは困ります」ということを教えてください。

**■ソフト開発編**

①ソフトを開発するうえで苦労する点は？②逆にソフトを開発するうえで、楽しいと思われることは？③ゲームのシナリオやキャラクターのデザインを考える時に参考にするものは？④ソフト開発に使用しているハードは？⑤グラフィックツールは、何を使っていますか？⑥プログラムはどうやって勉強しましたか。また、よく使った参考資料（本）などがありましたら、教えてください。

**■コミケ編**

①コミケ出展にあたり、苦労したことや失敗談などがあれば、お聞かせください。②オチた時の対処法は？（縁起でもないこと聞いてスミマセン）

**■青年の主張編**

①ほかのサークルさんのソフトで「これはスゴイ」と思うものは？②市販ソフトについて、ご意見がありましたら、ひとことお願いします。③Hソフトについて、貴サークルのお考えをお聞かせください。④現在のマスコミ（含む一般誌）の同人ソフトに対するとりあげ方について、ご意見があればお聞かせください。⑤同人ソフト、同人誌について、ひとことお願いします。

**■その他、ご自由にお書きください。**

## Ys-SOFT

**■サークル編**

①不明。
②不明。
③不明（自然発生）。
④人、金の管理など。
⑤ソフトを買ってくれる。
⑥Hはないけど、楽しめる。

**■通販申しこみ編**

①かならず感想などを送ってほしい。

**■ソフト開発編**

①構成。
②ストーリーを考える時。
③マンガ。なぜか、「ときめきトゥナイト」。
④NEC：PC－9801VM21。シャープ：JX－220。エプソン：PC－286L。
⑤人：ねりお。
⑥「Z's STAFF Kid98」。これは最高にいい。
⑥プログラム、独学。『98ハードに強くなる本2』（技術評論社 2000円）。

**■コミケ編**

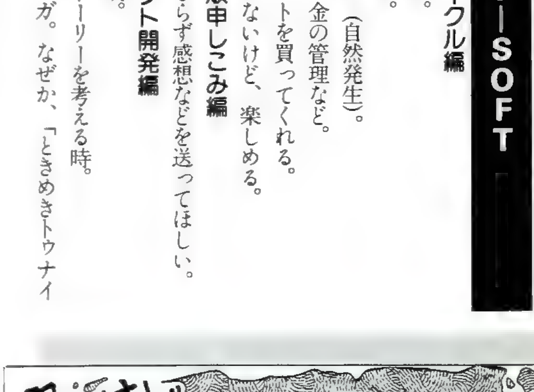
①搬入時間に遅れたが、横からむりやり入った。
②オチたことがないので、まだないが、対処法としては、知り合いのサークルに頼む。

**■青年の主張編**

①これといって、ない。
②高い、のひとこと。
③いいと思う。しかし、最近（ちょっと前）あまりにも出しすぎて、あまりそそられない。つまり、あまりおもしろくない。
④ほめすぎている。悪い点なども書いてほしい。
⑤生活のたしになる。

**■その他**

乱筆で申しわけない。




## きゃらめるりぼんsoft

**■サークル編**

①21歳。6人。
②3年4か月。
③作りたいソフトがあっても、自分1人では無理だと思った。
④メンバーの意見が、まったくまとまらない。
⑤ひとつの作品が完成した時。アンケー

●このコーナーでは、サークルさんの「生」の声をお伝えするために、アンケートをできるだけ、原文のまま掲載しています。ですから、ハード名やソフト名をはじめとする表記の統一がなされていない部分がありますが、あらかじめご了承ください。（サークル順不同。'91年9月集計）




トが帰ってきた時。
⑥締め切りの長さ。

■通販申しこみ編

①住所も名前も書かない人がいました。

■ソフト開発編

①遊びながら作るので、バグは出ないけど、完成しない（笑）。
②ひとつの作品ができないうちに、次の企画を考えていたりする。
③短編の小説や、読み切りのコミックなどが、アドベンチャーゲームなどの参考になるかも。
④プログラム：PC－286。X1ターボ。PC－8801mkIIFR。グラフィック：PC－8801mkII。ミュージック：X1c＋FM音源ボード。PC－8801MA。
⑤「アートマスター88」「アプケット88」「ダ・ピンチ」。
⑥プログラム：師匠から学びましたっ!! 参考資料：昔の『Oh!X1』（日本ソフトバンク）。『試験に出るX1』（日本ソフトバンク）。

■コミケ編

②ギリギリまで作っているので、オチた時は何もできません。

■青年の主張編

②昔とくらべて、同じ機種でも、グラフィックはきれいになったと思う。
③遊びたいけど、もう、作りたくない!!（笑）
⑤好きなやつらが、よってたかって作った作品。だから、たくさん売れるとか、お金をもうけるとかは関係ないはず。

■その他

同人ソフトって小さいころに作った夏休みの工作に似ていると思わない？ 長い休みを利用して、みんないろいろ作ってくるんだよね。で、その作品の中には、先生も驚くような超大作とか、親が作ったとひと目でわかるハイレベルな物や、時間がなくて、いかにも間に合わせで作ったすごい手抜き作品とかがあったよね（やっぱり同人ソフトに似ているぞ!!）。だけど、その作品は、みんな一生懸命作ってきたのを覚えてる。

その一生懸命作った作者の目の前で、「何これ？クソゲーじゃん」はひどすぎないか？

同人ソフトにおいて「クソゲー」が適用できるかどうか、もう一度考えてほしいと思うし、みんなにもソフトを作ってもらって、楽しんだり苦しんだりして、もっと同人ソフトを知ってほしい。ソフトを作っていると、ゲームに対する評価が変わってきますよ！（笑）

## まいたけ技研

■サークル編

①20歳。6人くらい。
②2年。
③金もーけ。
④人あつめ。
⑤人あつめと金勘定。
⑥みなさまのおかげでやらせていただいておりますので、そんな、おこがましいことは申せません。

■通販申しこみ編

①ソフト代を切手で送ってくるバカ。○○というソフトをくれ!! と、用件だけ書いてくるやつ。寂しいぞ俺は。

■ソフト開発編

①とてもゲームにならないようなヘンなネタしか思いつかない。エッチな絵が描けない。
②ネタ探しの雑談。完成度のチェック。
③『ネオ格闘王伝説Jr・WARS』（上川端通著）。『non－no』（妹のやつ）、『Ray』など。その他、藤原宰太郎の推理本。
④PC－98RA、PC－98RX、PC－286、PC－386、X68000。スキャナは、GT－6000。CDプレーヤー「パナソニックS700」。クルマはトヨタのカローラII（90'S WINDY）。
⑤「Z's STAFF Ver.3.0」、「エセキース」、その他自家ツール。
⑥ぼく、絵描きだから、わかんないけど、プログラマーさんは、みんな専門学校卒です。

■コミケ編

①てめえら、風呂ぐらい入ってこい!!
②へんな本出して、配る。

■青年の主張編

①サークルはどこだか忘れたけど、『サディスティック・ゲーマーズ』。とても日本人とは思えない文章の書き方がすごい!! にわのぶおさんの低レベルソフト。師とあがめます。
②「エルフ」がすごいですね。RPGは終わってるのが多い。やっぱ海外のがおもしろい。
③内向的セイネンの心のオアシス。どんどんやってください。PTAもがんばれ。ウチは知らない。ぷう。






④手のひらを返したように、急に持ち上げて書くな。「想像以上に明るい」だの、世迷い言たれよって…異様な集団なんだから、異様だと書きゃいいんだよ、バカが、くそ。

⑤農民とおたく青年からは絞りとれるだけ絞れ。にーちゃん、ええ娘描きまっせ。でも、創作系ももっとがんばろうね。

■その他

「まいたけ技研」は、冬コミより、ろりろり超特急を分家し、父性愛と性愛という二律背反をテーマに『○○ちゃんSOS』というHソフトを作ります。期待しないで待っててね。

## スタジオK2

■サークル編

①25歳。4人。

②4年2か月。

③やはり、買ってしまった以上は、趣味に（ハードウェアを）生かそうと……。

④県外への遠征、パッケージ折りなど。最近は忙しくなって、なかなか動けなくなってきています。

⑤いろいろと、アンケートをいただくこと。

⑥パッケージをオリジナルで使ってるのは、当サークルくらいではないでしょうか……折るのがたいへんだけど。

■通販申しこみ編

①送料などが入っていない。切手が貼ってない。名前がなかったり、住所が書いてない、読めないなど……いまだに、どこへ送っていいのかわからないのが、3つほどありまして、頭がいたい……。

■ソフト開発編

①MS－DOS&PC－98のこんじょうのわるさ。CGを作るのに時間がないので…だんだん時間的に難しくなってきている。

②ソフトが完成した直後。やったーって気になります。

③SF小説が、おもです。荒巻先生の要塞シリーズに最近入れこんでます。CGは麻宮先生の『サイレントメビウス』とか……いろいろと……。

④エプソンのPC－286、VG、VS、クラブなど。スキャナはHG4000を使用。

⑤「Z's STAFF Kid98 V3.0」。「まぐペイント」「エスキース」など。とくに、「まぐペイント」と「エスキース」を、おもに使っています。

⑥プログラムは独学です。本は『8086ひでんの書ターボアセンブラ・プログラミング入門』（HBJ出版局 2300円）。『MASH疑似命令ハンドブック』（ナツメ社 1300円）。『MS－DOSシステムツールハンドブック』（ナツメ社 1340円）。

■コミケ編

①久しぶりに、半年ぶりに行ったところ開場前に入れなかった。よく読まなかった当方のミスだが、次回行くと生きて帰れそうもないので、次回は自分個人は行く気がしなかったりする。東京在住スタッフは行く気らしいが……。

②ひたすら、あやまります（先行予約をとることもあります）。

■青年の主張編

①「R203」の『リファイト』（PC－98のシューティングだから）。

③Hソフトを作るのは、べつにかまわないと思うが、絵はちゃんときれいに作ってほしい（作る人の自由である。よーは、購入するかしないかは購入する人の自由である。これこそが、民主主義の真髄ではないでしょうか）。当サークルでは、まったく作る予定はない。

④Hソフトを前面に出すのは少々、時機的によくないのでは？ もっとも、それ以外となると探すのが、たいへんなのもわかりますが。

⑤かなり自由に作品を作れる。できれば受けるのを作りたいのですが……やはり趣味の世界ですので……。

■その他

最近あちこちで、ウィルス騒ぎがあがってますが、作ってる人は何を考えてるのかわかりませんね。最終的に、自分の首をしめる行いなのに気がつかない人が、作ってるんだろうなーと思いますが、ウデもよくないようで、バグが残ってたり……困った人がいます。ウィルスがある→ソフトが出ない、出るのが遅れる→機械が出なくなる→ソフトが減る…ということになるのに……。

## 概念出版

■サークル編

①18歳。6人。

②2年6か月。

③形にしたい作品があって、マンガを描こうかと思ったがよくわからなかったので、コンピュータゲームにして実現させようと思ったので。

④学業との両立ですか、やっぱり。

⑤ほかのいろいろなサークルの方と知り合えること。

⑥新作落とす率ナンバーワン！（自慢にならない…）

■通販申しこみ編

①普通の封筒に、お札を入れて送ってきたうえに、「おつりもきちんと入れて送れ」というのは、あぶないうえにめんどうで困りました。また、速達で申しこまれても、あまり発送が早くならないので、普通郵便でかまわないと思います。

■ソフト開発編

①ユーザーのみなさんに楽しんでいただけるように、ゲームバランスを調整する

.用しているハード⑤ソフト開発に使用しているグラフィックツール⑥プログラムの勉強方法＆よく使った参考資料（本）など■コミケ編①コミケ出展時の苦労、および失敗談②オチた時の対処法■青年の主張編①他サークルのソフトで、スゴイ！と思ったもの②市販ソフトについて③Hソフトについて④現在のマスコミ（含む一般誌）の同人ソフトのとりあげ方について⑤同人ソフト、同人誌について■その他

こと。

②企画や構想が具体的な形にできること。

③キャラクターの服装やポーズは、ファッションカタログや写真集を利用しています。シナリオやデザインはオリジナルなので、これといって参考にするものはありません。

④NEC：PC－8801FH。エプソン：PC－286VF。シャープ：X68000 PRO。イメージスキャナ：オムロン HS－7R。シャープ CZ－8NSI

⑤88：「Z's STAFF Kid88」「LALF」。98：「Z's STAFF Kid98」68K：「Z's STAFF PRO 68K」「MFGED」。

⑥ほとんど独学で、あとから学校で学びました。これといった本はありません。

■コミケ編

①かならずと言っていいほど、当日の朝までソフトを作っているので、いつも寝不足で気分がハイになってしまう。

②しかたないので古いソフトでお茶をにごす。

■青年の主張編

①「YAMACO S・P」さんの『戦車戦』。3Dフィールド上を、戦車から放たれた弾が転がるといったアイデアが新しい。ため撃ちも心地よく、2人対戦プレイは超燃え!!

②開発、流通に費用がかかることを考え合わせても、まだ高いように思える。ソフトベンダー「タケル」のような形が、今のところ、もっともよい形なのかもしれない。

③べつにかまわないと思う。ただ、表現方法が問題で、よく則をわきまえたうえで、その範囲内で、できる限り自由な表現をすればよい。局部にこだわるのではなく、シチュエーションにこだわるのが重要だと思う。

④オーバーにとりあげたり、ほめちぎったりしている。そんなに、よいソフトは多くないので、もっと素直な批評をしてほしい。

⑤「楽しんで作れれば、それでいい」同人とは本来そういうものなので、流行や伝統に流されない、本当に好きなものを作る姿勢を忘れてはならないと思う。

■その他

最近、PC－98やX68でもソフトを開発するようになりましたが、プログラマーがいなくて困っています。勤勉で、のりのいい方、どうかうちのプログラマーになってください。お願いします。

## Meta Dyne

■サークル編

①27歳。1人。

②5年。

③コミケで受け手ではなく、送り手になってみたかったから。

④個人サークルなので、何から何まで、1人でやらなければならないこと。

⑤作品が完成した時。

⑥ウケるウケないはべつとしてアイデア。

■ソフト開発編

①仕事の合間に作っているので、開発にあてられる時間が少ない。

③デザインとは違いますが、マール社のポーズカタログは役に立ちます。

④本体＝PC－286VS。スキャナ＝GT－3000。

⑤「Z's STAFF ver・3」。

⑥独学。『アスキーPC－9800シリーズ テクニカルデータブック』。

■青年の主張編

①「KUNIソフト」の『アウターフォーミュラ』。回転処理がスゴい。

■その他

雑な回答で、申しわけございません。なにぶん、仕事の合間に（サボッテ?）作業しているものですから。




## PROCEED

■サークル編

①21歳。5人。

②5年。

③ある同人誌サークルで、ディスクマガジンを出そうと思って作ったブランドが出発点。試しに出したゲームがけっこう売れたので、新しくサークルを結成した。

④通販などの事務処理。これがけっこうめんどくさい。

⑤ユーザーからの感想を読む時。

⑥X68000系サークル最強の技術力（ウソ度50パーセント）。

■通販申しこみ編

①こまったちゃんパターン…●封筒に直接現金が！ ●名前がない！ ●切手が貼られていない！

※通販を申しこんだのに、1か月以上待っても届かない時は、ぜひ連絡してもらいたい。宛先不明で発送できない場合が多々あるので…。

■ソフト開発編

①2週間くらい同じバグに悩む時。デバッグで、デバッグできないプログラムをデバッグする時。そして、大学の単位。

②デバッグ（これが楽しくなければ、プログラマーにはなれない）。

③アーケードマシンと『ゲーメスト』…。

④本体＝X68000EXPERT（メモリ4M）。PC－286VG（リモートデバッグ用）。スキャナ＝ファインスキャナ68K。ハードディスク IT－X640。



アンケートの質問■サークル編①メンバーの平均年齢と構成人数②サークル歴（年数）③サークル結成の動機④サークル運営上、苦労する点⑤サークル活動の楽しさ⑥ここだけはほかのサークルに負けないという点■通販申しこみ編①通販の申しこみで困ったこと■ソフト開発編①ソフト開発で苦労する点②ソフト開発の楽しさ③シナリオやキャラクター・デザインを考える上で参考にするもの④ソフト開発に使↗




⑤自信をもって、「GRAFER PRO」。当サークルの作品です。
⑥全員、独学！ 参考資料はこんな本を使っている。『68000プログラマーズハンドブック』（宍倉幸則著 技術評論社 2900円 消費税導入前）。『X68000環境ハンドブック』（吉沢正敏、市原昌文著 工学社 3000円）。『X68000ベストプログラミング入門』（千葉憲昭著 技術評論社 2900円）。

■コミケ編

①デュプリケートに時間がかかりすぎて、コミケ当日、会場でパッケージしたっていうのは、なさけなかった。
②何もなかったことにする。

■青年の主張編

①「O／Sソフトウエア」の一連の作品。理由：要所要所を押さえた作りはポイントが高い。
②ずばり、高い。
③べつに。
⑤自分たちのやりたいことが、気軽にやれる場と考えています。

■その他

編集部の方へ。ゲームだけでなく、ユーティリティなど、ほかのジャンルのソフト（ハード）も記事にしてください（けっこうすぐれもののソフトや、ハードがあるからね）。

## 闘沙仏ソフトウェア

■サークル編

①21歳。7人。
②3年。
③コミケなるものに、サークル参加してみたかったのが直接の動機。何とも下世話な動機であるが、根元的欲求は強力であった。
④とくになし。
⑤月並みですが、自分のやった仕事に、ダイレクトに反応が返ってくる点。次に、同志を見つけた時の喜び。そして、励ましのおたよりをいただいた瞬間。
⑥妖しさ（「怪しさ」だろうか？）とギャグ。

■通販申しこみ編

①これまた月並みですが、ソフト名を書いた、四角形ですらない本当の「紙片」と為替しか入っていない申しこみ。（紙片には『3太くん』としか書かれていないが、『3太くん』をどうしてほしいのだろうか？）と、まる3日悩んだ。

■ソフト開発編

①どうしても個人作業になってしまうので、作業量がかたよる。お互いの意志疎通がうまくいかない。
②頭の中のたわごとでしかなかったアイデアが具体的な「形」をもっていくところ。
③開発ソフトのテーマによって異なる資料を参考にするので、決まってこれを参考にする、という資料はない。
④パソコン＝エプソン：PC－286VF。NEC：PC－88mkII、同FH、同FA。
スキャナ＝「GT－3000」。「PC－IN502」。
⑤「Z's STAFF Kid Ver・3」「LALF」。
⑥独学。

■コミケ編

①ひとこともしゃべらずにジェスチャーだけで買物をすませるお客。万引する人。
②ありません。おわびの看板を出すくらいです。

■青年の主張編

①『ぱるんだー98』サークル名はド忘れしてしまいました。理由は「NTT回し」が秀逸！『あやしげパック』『あやしげソフト』様。理由は技術のムダ使いとセンス。『遊撃隊シリーズ』『TKO soft』様。理由は狂気のギャグセンス。
②価格が高い！
③たしかにアダルトは売れるが、Hだけに走らず、ゲームとしての売りを作るべきだと思う。
④ソフトの扇情的な側面だけ強調するのはやめてほしい。アダルトだけでなく、ふつうのジャンルのソフトも紹介してほしい。
⑤同人ソフトも同人誌も、自己表現の場としては非常にすぐれていると思う。大半のサークルの活動形態が「配布」ではなく「販売」である以上、利益は出るが、それはあくまでも、同人活動という自己表現にともなった副次的なものでなければならないと思う。

## Atsic

■サークル編

①24歳。6人。
②2年2か月。
③売られているMSXの同人ソフトのレベルが低く、われわれでも何かできるかと思った。
④いいかげんな運営（その場のノリで運営が進む）。シェアの低さ（MSX2）。パッケージによる製造原価の高さ（利益が出ない。赤字運営！ 笑）。
⑤売れて、反応があったり、ファンレターがきた時。ゲームを楽しんでもらえた時。
⑥市販ソフトがライバル!!

■通販申しこみ編

①宛先の郵便番号を書かない人が多い。難しい地名、名前には、フリガナをふる配慮がほしい。

■ソフト開発編

①MSXの開発環境がひどすぎる（パワーのあるマシンが必要。セルフ開発が困難）。
②市販ソフトでやってないことを実現し

.用しているハード⑤ソフト開発に使用しているグラフィックツール⑥プログラムの勉強方法＆よく使った参考資料（本）など■コミケ編①コミケ出展時の苦労、および失敗談②オチた時の対処法■青年の主張編①他サークルのソフトで、スゴイ！と思ったもの②市販ソフトについて③Hソフトについて④現在のマスコミ（含む一般誌）の同人ソフトのとりあげ方について⑤同人ソフト、同人誌について■その他

た時。

③手に入るものすべて（LD、ビデオ、マンガなど…）。

④エプソン：PC－286V6＋HD＋3.5インチ＋EMS6M。

SONY：HB－F1XDJ＋3.5インチ×2。

PC－98LV22＋HDD80。

SONY：HB－F1XDJ＋3.5インチ。

Mac－PLUS＋HAL SCAN。

SONY：HB－F1XV。

Panasonic FSA1－WX。

Panasonic FSA1／ST×2台。その他。

⑤「ぴくるす3＋」（同人ソフトMSX2用）。「F1TOOL」（SONY／HAL研）。「DD倶楽部」（T&Eソフト）。「グラフサウルス」（BiT2）。自作コンバーター（圧縮ツール）。

⑥『テクニカルハンドブック』（アスキー）、独学、インストラクション表、『MSX2データパック』、『Z80ファミリーハンドブック』…etc。




■コミケ編

①コミケに出られるかどうか、わかるのが遅いので、開発の士気に影響がある。買わずに、いやみを含むひやかしを言う客は、勘弁してほしい。価格設定に、つり銭が出ない工夫をした。

②うちらはオチません。落ちるくらいなら出ません。

■青年の主張編

①「インパクト」（ソフトは『M・A』と『ハラディウス』）。これを開発している連中（たぶん1人だろう）は本物だと思った（本当にスゲエー）。

②勢いのないマシン（MSX2／PC88）に貼りついたコバン鮫的商法（Hソフト！）が多すぎる。市販ソフトにポリシーがなさすぎて、ジャンルが狭くなり、つまらなくなった。もっとゲーム内容で勝負してほしいゾと。

③ノーコメント（開発主任。笑！）。不在のためノーコメント（音楽担当）。どうにもならんでしょう（グラフィッカー）。もう疲れた…ハア（企画主任。笑。他のサークルがやるぶんには楽しいんだけどねエ（印刷局長。爆笑）。ため息…売るための手段でしかないのが悲しすぎる（開発&販売担当…）。

④やっぱり大全集を出すなら全部集めて、同一の扱いをしてほしいゾ。カラーのところや隅1コマの扱いでは差別があるよ。BBS電話帳みたいに、同一にしてほしい。

⑤同人―Hではない。規模が大きくなってきたので、やっていることは同人レベルではなくなりつつあり、趣味の人と商売の人との間でレベルが開き、格差が大きくなりつつある。市販されている物（本）をコミケなどで売るのは問題があるんではないでしょうか？

■その他

提出するサンプルはきちんと購入してほしい（うちの場合、100円、200円ではないので…苦しいです。せめて原価を負担するか、あとで返却してほしい）。何のためにサンプルを集めているのか明確に説明してほしい（とくにイベント主催者）。イベントが大きくなってきたが、サービス、事務処理の改善がみられない。パ○ケについて。事務の人が少なすぎる（イベント運営に一考を必要とするのでは？）。

## ぱそこんさ～くるL・P・S

■サークル編

①24歳。4人。

②4年10か月。

③もともとは、高橋留美子系同人誌サークルで、FM－7のソフトを出展したのがきっかけ。その後、現在の会長兼、通販担当であるO氏の提案で新しいサークルを結成し、現在に至る。

⑥人にやさしいユーザー・インターフェースを追求する（笑）。

■通販申しこみ編

①ソフトの感想をなるべく送ってほしいと思います。でないとユーザーとの関係が一方通行になってしまいがちです。

■ソフト開発編

①とにかく人手が足りないこと。現在、私1人で企画から、プログラム、グラフィック、マニュアルの作成までを行っているくらいですから、AVGやRPGなどの大作を作るのが難しい状況です。

②やはり、自分で作ったソフトを人に見てもらうのは、とても気分がよい。

④FM TOWNS（スキャナは使ってません!!）。

⑤「TownsPAINT V1.1L21」

■コミケ編

①ときどき、機種を確認しないでソフトを買おうとする人がいるので困る（とくにPC－98ユーザーに多く見受けられる）。

②オチたことはないのでわからない。

■青年の主張編

②もっと、PC－98のソフトをTOWNSに移植してほしい。

③パソコンは、ソフト（この場合は市販のソフトのこと）が出てこそ、世に認められたと言っても過言ではないほど、Hソフトの数によって、そのパソコンの市場が大きく左右される状況であると私は思う（Hソフトをやりたいがために PC－98を買ってしまう人がいるとか、いないとか…）。したがって、同人ソフトにおいてHソフトが存在するのは、しぜんなことだし、いけないとも思わない。ただ、ソフトの内容に問題がある。コミケなどの「自由な表現の場」に甘えすぎ、あまりにも露骨なエロを扱ったソフトに走りすぎたことが、同じサークルを運営するものとして残念でならない。



アンケートの質問■サークル編①メンバーの平均年齢と構成人数②サークル歴（年数）③サークル結成の動機④サークル運営上、苦労する点⑤サークル活動の楽しさ⑥ここだけはほかのサークルに負けないという点■通販申しこみ編①通販の申しこみで困ったこと■ソフト開発編①ソフト開発で苦労する点②ソフト開発の楽しさ③シナリオやキャラクター・デザインを考える上で参考にするもの④ソフト開発に使↗

# K・D・D（兄弟堂）

■サークル編

①27歳。2人。

②2年5か月。

③同人ソフトの即売会などのイベントに、並ばずに入りたかったから。

④本業にさしつかえるところ。

⑤いいことが書いてあるアンケートや、手紙を読めることがある点。

⑥わがサークルの作品にはポリシーがある。同人ソフトとは、つねに実験と主張をすることに意義があると考えている点。

■通販申しこみ編

①封筒には、かならずリターン・アドレス（自分の住所）を裏に書こう。書留で申しこみを送るのはよそう。鉛筆で宛名カードを書くのはやめよう。宛名カードを入れ忘れても、あとから送らなくてもいいから、そのかわり自分の住所を読みやすい文字で書こう。通販は何で見たか、まず書こう。

■ソフト開発編

①自分に才能がないこと。表現の限界を感じること。CGの原画を描くのは、へただから描きたくないけど、描かないといつまでたってもCGができあがらない点。

②いい作品（CG）が描けた時（めったにない）。

③CGを製作するにあたって、私はかなりほかの人の作品を参考にします。描いている間でさえ、よく他人の絵を見る。アニメのセル画や画集をよく見ます。『ファンロード』のカラーイラストや、MON氏のセル画のイラストを、よく参考にする。

④PC―9801RX2、Super Frame2（フレームバッファ）が、今のメイン。これで、X68000とFM TOWNS用のCGを製作する。スキャナは、GT―6000だけど、原画がへたなので、たいして役に立たない（昔はマウスのみでCG描いていた）。

⑤使っているツールは「Z's STAFF Kid98 Ver・3.0」と「スーパータブロー」。

X68000は「Z's STAFF PRO」にPICFILERをつけて、その他自作ツールでPC―98のフレームバッファ上にデータ変換している。

TOWNSのHyper Spotを使ってPC―98のフルカラーCGを256色に変換。

MSX2のデータはPC―98上で作る。

⑥独学。Cの本。アンケートで知り合った人にプログラムを作ってもらう。人間は持ちつ持たれつ。コネが大切。

■コミケ編

①わーっ、次のコミケの申しこみに失敗してしまった。料金不足で申しこみ書が返ってきてしまったのだ!! ということで「K・D・D」(兄弟堂)はコミケ41には出れません。それからコミケでは、うちより先に「K・D・D」というサークル名で出ている人がいるので、サークル名を「兄弟堂（K・D・D）」と変えなければいけなかった点が苦労しました。それから1回、セロテープなどの文具を忘れてしまった時は困った。（編注・91年9月現在）

②私たちは、つねに最悪のことを予想してそなえている。とにかく多くの友好サークルを作っておき、そこに委託して売ってもらったり、チケットのあまりをもらったりするのだ。しかし、もう次のコミケは落ちているのが、わかっているとは情けない（トホホ）。でも、いくら抽選がきびしいといっても、ダミーサークルを申しこむのはよそう。




■青年の主張編

①私が、今までいちばん感心したのは、「MUGEN LOOP」の『マーマレード2Plus』である。音楽とプログラムがいいのはべつにしても、いいのはそのCGである。その内容については、今の世界情勢では、ここで言うわけにはいかないが、その思想は「K・D・D」がめざしているものである。

②市販ソフトは、たいしたことはない。今ごろになって「16色のビューティフルなグラフィック」などと言っているが、そのようなことは、もう2年前から同人ソフトでは、あたりまえである。市販ソフトは利益ばかりを追求するから、売れせんのハード（98）ばかりのソフトを出すので、パソコンソフトの発展を阻害している。新しいことにチャレンジするという感じがしない。

③パソコンは高価なので、小中学生は、そう簡単には買えないので、ユーザー層は、しぜんと年齢が高くなってくる。だからHソフトがあるのは、あたりまえである。パソコン・アレルギーの中高年の人が、Hソフトからパソコンに触れるようになれば、一石二鳥である。ビデオの例もあるが、Hソフトが普及に役立つ。今後、パソコンなしの社会は考えられないので、Hソフトも生き続けるだろう。それに、これからは女性ユーザー層にも目を向けなければならない。そこで、女性向けHソフトが出ないだろうか（出ないか）。今のソフトだけだと女性差別、性の商品化の批判は避けられないぞ。

しかし、「K・D・D」が、たんなるHCGサークルだと思ってはいけない。CGは、つねにアートの前衛なのだ。

④同人ソフトをとりあげる雑誌は、まだ少ないので、何とも言えない。同人ソフトは、多くの人に行きわたってこそ幸せなので、その機会が増えるぶんには文句はない。（後略）

…用しているハード⑤ソフト開発に使用しているグラフィックツール⑥プログラムの勉強方法&よく使った参考資料（本）など■コミケ編①コミケ出展時の苦労、および失敗談②オチた時の対処法■青年の主張編①他サークルのソフトで、スゴイ！と思ったもの②市販ソフトについて③Hソフトについて④現在のマスコミ（含む一般誌）の同人ソフトのとりあげ方について⑤同人ソフト、同人誌について■その他

⑤同人活動は、純粋なる芸術活動である。表現の形式は、すなわち内容であり、ユーザーに伝えようとする思想である。思想表現の自由を守れ。（後略）

## はあと・しゅ〜る

■サークル編

①？歳。？人。

②1年5か月。

③自分でほしいと思うソフトを作りたい。

④いろいろコマゴマと動いてくれる人がいない。人手不足です。もちろん、いちばんは原稿があがってこないことですが。

⑤ソフトがやっとこさできあがった時！

⑥Hソフトでないのに評判がよい。ナゼかというと、吾妻ひでお先生をはじめとして、執筆陣がよいからです。

■通販申しこみ編

①今のところ、とくにトラブルはありません。

■ソフト開発編

①時間がたりない。思ったとおりに動いてくれない。他サークルのレベルがものすごく上がってきてるので、われわれもがんばりたい。

②思ったとおりに動いてくれた時。

④PC－98

⑤「アートマスター」「Z's STAFF Kid98」その他。

⑥独学。

■コミケ編

①フロッピーディスクが重たいので、会場に着くまでがたいへん。あと、ディスクコピー何百枚というのが、そりゃ、もー、たいへん。

②通販。

■青年の主張編

②まだまだ高価。

③Hソフトといっても、プロ並みにうまいサークルもあるので、あまり悪いことは言えない。お金もうけのためのHであるのは少し問題があるかもしれない。それにしても、最近のエログロ変態はものすごいぜ！

④Hソフトにかたよっているので、少しは、そーでないものも載せてください。某誌などは、ゲームソフト以外は載せない、みたいなことも言っていましたし、いろいろなソフトがあるということも教えてほしいヨーン。

⑤みなさんプロ並みにうまいので、すごいと思う。そーいえば定額小為替を送ったのに、いまだに送ってこないサークルがいくつかあるのだ！ ドロボー！ 金返せ!! 通販はこれだからこわい。けっこう多いんでないかい。

■その他

同人ソフトの価格相場がものすごく上がってきているので、売れ筋ソフトに買い手がはしってしまうと、それ以外のサークル・ソフトまで買い手がまわってこない。買い手の持ち金はそんなに多くないのだから、われわれのよーな弱小サークルには、キビシイ冬になりそうです。




## S－KEN SOFT

■サークル編

①22歳。10人。

②2年6か月。

③大学で所属しているサークル（SF研究会）の活動の一環として始めた。

⑤締め切り間近以外は、すべて楽しい。

⑥絵が対象のバラエティーさ（まとまりがないともいう）。

■通販申しこみ編

①宛名シールがわからず、「ゆうパック」の宅配用紙を入れてきた人がいた。

■ソフト開発編

①はじめに頭に描いていた内容に、いかに近づけるか。

②だんだんと形になっていくところ。

③たまに、トランプやカードゲームを参考にする。

④本体＝PC－98VM21、PC－88FA。スキャナ＝HS－10R。プリンタ＝PC－PR201G

⑤「Z's STAFF Kid98」「CG Magic2」

⑥『PC－8001はるみのプログラミング・レッスン』（高橋はるみ著 ナツメ社 1200円）。『マシン語ゲームプログラミング』（日高徹著 アスキー出版 2500円）。

■コミケ編

②聞かれるまで黙っている。

■青年の主張編

①『Outer Formula』「KUNI soft」。スゴイ!!

②市販のソフトにバグがあるのは許せない（同人ソフトならいいが）。

③かまわないが、ムリに入れることもない。

⑤ゲーム性や完成度ばかりにとらわれず、何でもアリのFMWを観戦するつもりで、お気楽に遊んでほしい。

## M・I・N

■サークル編

①22歳。4人。

②2年8か月。

③もともと、あるサークルでソフトを作っていたんですけど、ワケあって独立したんです。

④みんな、それぞれに仕事を持っているので、なかなか会う時間がない。

⑤ソフトができあがった時、および、ユーザーさんからアンケートや手紙などがきた時。

⑥グラフィック、および、アニメーション。ユーザーへのサポート。



アンケートの質問■サークル編①メンバーの平均年齢と構成人数②サークル歴（年数）③サークル結成の動機④サークル運営上、苦労する点⑤サークル活動の楽しさ⑥ここだけはほかのサークルに負けないという点■通販申しこみ編①通販の申しこみで困ったこと■ソフト開発編①ソフト開発で苦労する点②ソフト開発の楽しさ③シナリオやキャラクター・デザインを考える上で参考にするもの④ソフト開発に使↗




■通販申しこみ編

①封筒の裏に名前が書いていない。茶封筒から為替が透けて見える。以上、郵便事故の原因になり得ます。「速達にしてください」とか言われるのも困ります。為替に、思いっきり受取人が書いてあって、しかも自分の住所、氏名がどこにも書いてない、というのが、ごく最近ありました。現金を普通郵便で送ってくる。為替を現金書留で送ってくる。

■ソフト開発編

①時間との戦い。より高い要求をしてくるユーザーを、いかに満足させるか。

②自分のやりたい作品が自分の手で作れる。絵、プログラム、音楽と、それぞれの担当がお互い刺激し合って、よりよい物ができあがってくる。うちの作品では、『ガイナロック』がいちばんいい例です。

③とくにないです。寝る前に考えるので。

④PC-98RX、GT-4000、X68000、JX-220。

⑤PC-98は、「ART V」、X68は、「Z's STAFF」。

⑥学校に行っていたらしいです。それ以上は聞いてませんし、聞く気もありません。

■コミケ編

①予想以上に売れて、物が足りなかった。

②あやまる。

■青年の主張編

①100円で出しているところは、ある意味ですごいと思う。

②販売者は、もっと制作者の権利を尊重すべきだと思う。

③法の範囲内であれば、自由だと思う。なかには、それを越えているのもあるようですけど。

④内容の紹介に終わっているのが大半ですけど、もっと、いいところはいい、悪いところは悪いと言ってあげないと、質は上がっていかないと思います。

⑤「同人」で作っている時は、「楽しむ」ことが、いちばんだと思います。

■その他

現在、数百人の登録ユーザーの方々に、定期的に通信紙を送ったりして、コミュニケーションをはかっています。M・I・Nのソフトをお持ちの方は、アンケートを送ってくだされば、自動的に登録されますので、今からでも、アンケートを送ってください。

## M-DASH Software

■サークル編

①21歳。6人。

②3年1か月。

③とにかく自分たちでソフトを作りたかった。

④スケジュール。まず予定どおりに進まない。

⑤みんなで、盛り上がりながら企画を進めている時。

⑥企画！（でもボツになるものが多いけど）。

■ソフト開発編

①バグとり。

②ゲームが完成した瞬間。

④PC-9801VX21+ハードディスク100M+プリンタ。X68000。

⑤「Z's STAFF Kid」「エセキース」「MPS」。

⑥独学。とにかく1本作る。するとプログラムもしぜんに覚える。

■コミケ編

②コミケに落ちたことはない！　でも落ちたら友だちのサークルに委託する。

■青年の主張編

①いっぱいありすぎて書けない。ホントに勉強になります。

②高い！　ヘタすると同人ソフトと同じレベルのものが、1万円ちかくで売っている。

③Hソフトを作りたいところは作ればいい。自分の作りたいソフトを作るのが、同人ソフトだと思う。

④マスコミ受けするHソフトだけをとりあげるのは、おかしいと思う。それが、すべてではないんだから、もっとちゃんとした、とりあげ方をしてほしい。

⑤さっき（③）も書いたけど、同人ソフトは、自分たちが作りたいソフトを作るものだと思う。それがHソフトならHソフトを作ればいいし、市販ソフトに負けない作品を作りたいなら作ればいい。ただ売れるソフトを作りたいってのも、それでいいと思う。ただ、法律は守ったほうがいいと思う。

■その他

きたない字でゴメンなさい。

## M&A SYSTEM

■サークル編

①22歳。2人。

②2年1か月。

③1人でやっている場合、サークルと言うのでしょうか？　ということで、同じようなことをやってるのが2人いたから、ということでしょうか。

④べつに運営といっても、各自やりたいことやって、やりたくないことやらなくて、まわっているので、意識はしません。でも、ときどき出版社なんかからくるアンケート書きは、けっこうめんどくさかったりするのです。

⑤サークルで販売可能なソフトの種類が増えていく時、逆に多すぎて管理がたいへん。

⑥ソフトの種類、現在20数種類。ゲームエディタのジャンルで、これほど作って

・用しているハード⑤ソフト開発に使用しているグラフィックツール⑥プログラムの勉強方法＆よく使った参考資料（本）など■コミケ編①コミケ出展時の苦労、および失敗談②オチた時の対処法■青年の主張編①他サークルのソフトで、スゴイ！と思ったもの②市販ソフトについて③Hソフトについて④現在のマスコミ（含む一般誌）の同人ソフトのとりあげ方について⑤同人ソフト、同人誌について■その他

# 同人サークル ホンネの本音あんけーと

るところはほかにない。

■通販申しこみ編

①某雑誌で、「TURBO　C を作ってプログラムを作ろう」というコーナーを受け持っており、掲載したソフトの通販を行っているのですが、いきなり「TURBO　C を売ってくれ」という申しこみにはまいりました。まあ、ていねいに説明書いて返送しましたが。

■ソフト開発編

①時間がない。ソフトはいつも、なんとなくキーをたたいていると、できあがってしまう。

②もちろん誰でも言うであろう「バグがとれた時」である。また、思いがけぬアルゴリズムやテクニックを見つけた時も、けっこう楽しい。

③そんなまじめなものは作ってないので、とくにないが、やはり日本文学でよいと思われるのは三島由紀夫であろう。北杜夫や栗本薫もよいと思う。一時、RPGを作ろうと思って役に立ったのは、学校で使ってる生理学の本である。バイタルサイン（血圧、体温、脈拍、呼吸）の関係を調べるのに役に立つ。授業中よりまじめに読んでしまった。思ったより役に立たないのが、解剖学の本である。高いわりには、たいした使い道がないのである。

④その①PC-9801VM2、─TV451─ビデオ、20MHD、サウンドボード、マウス、イメージスキャナGT-1000(HAL研のやつ)、NM9900、2M RAM。

その②PC-9801RA21、─TV455 ビデオ、80MHD、サウンドボード、マウス、3.5外付け2ドライブ、2MB RAM、6MBプロテクトメモリ、PC-PR406LM。

⑤「Z's STAFF Kid98 V3」。

⑥高校時代、コンピュータ部に入っていたが、先輩たちはコンピュータがほとんど使えず、独学で、ディスプレイのないプリンタと紙テープのHITAC10で、フォートランを覚え、大学に入ってからPC-98を買って、なんとなくBASICをマスターし、そのうち適当に本読んで、Cをマスターしてしまいました。英語、独語、まったくダメの自分が、なぜ覚えたのか不思議なくらいです（でも高校のころ、PC-8801mkIIでZ80もやってた）。

■コミケ編

①今回は、学生でありながら夏休みがなく（インターン生はつらいぜ）、たまたま土曜が休みだったからよいものの、もう少しで行けなくなるところでした。

②予定も何もないので、オチることもありません。作り始めたら早いですよ。おおまかなプログラムは、ほぼ数時間で作ってしまいますから。

■青年の主張編

①あまりゲームやらないので……。市販も同人も。

②時間があると、ああいうのが作れるんだなー。

③べつにかまわないと思うけど、あまり、おおっぴらにやることではないね。即売会で画面の写真とか飾ってるけど、Hなのは、やめてほしいと思う。会の品位が落ちるよ。もっと上品にやりたいと思うね。

④なぜか、コミケ後あたりから、朝○新聞の対応が変わってませんか。あんなに攻撃してたのに、最近は賛成の意見載せてたりする。どうしたんでしょうね。

⑤いつの時代も、スケベなものは売れるけど、同人誌は、もう少しまともにいきたいね。市販ソフトも十分スケベだから。今の同人誌とかしか知らない人は、北杜夫とかの文読んで、「同人誌時代」とか出てくると、今の同人誌、想像するんでしょうかね。なんか時代の流れを感じます、と言いながら、私も20代前半ですが、同人誌界では、年寄りのほうなんでしょうかね。

■その他

毎日毎日レポートばかりで、字を書くのがいやになっているので、字がきたなくてすみません。読めるでしょうか。

## TKO soft

■サークル編

①22・2歳。5人。

②約4年2〜3か月。

③もともと映画を作るための集まりだったが、撮影日に役者やスタッフが、公私ともども多忙のため集まらないので、分業できるソフトにのりかえた。

⑤自分のおもしろいと思っているものを、形として残すことができる。

⑥持ちネタの数（いま現在だけで30以上の企画・未発表ものあり。もちろん、つまらんものをボツにしたうえで、です）。

■通販申しこみ編

①自分の名前を書くのを忘れている人（もちろん送れない）。封筒に切手を貼らない人。現金をふつーの封筒で送ってくる人。思わず頭が白くなってしまう。あと、現金書留の申しこみは、こっちが留守の時に配達された時、局員が本局まで持って帰ってしまうので、あとで取りに行くのが、めんどくさい（遠いんよ、車で15分くらい）ので、やめてください。

■ソフト開発編

②自分の考えたモノに絵がついたり、BGMがついたりすると、もー、いてもたってもいられません。

③小説、童話、絵本、マンガ、映画、音楽etc、とにかく目に入るもの、耳に






アンケートの質問■サークル編①メンバーの平均年齢と構成人数②サークル歴（年数）③サークル結成の動機④サークル運営上、苦労する点⑤サークル活動の楽しさ⑥ここだけはほかのサークルに負けないという点■通販申しこみ編①通販の申しこみで困ったこと■ソフト開発編①ソフト開発で苦労する点②ソフト開発の楽しさ③シナリオやキャラクター・デザインを考える上で参考にするもの④ソフト開発に使↗

聴くもの、あらゆるものから。
⑤自作のもの。うちのプログラマーが作った。

■コミケ編

①搬入時間に遅れて開場前に入れてもらえなかった。コレにつきる。
②オチたという言葉はウチでは、たしか使ってないが（聞いたコトないから、そーだと思う）、新作がない時は昔の売ったりします。だいたい、ムリやり発売日に間に合わせるよーな、ズサンなモノは売りたくない。

■青年の主張編

①「ベース・メーカー」の『爆烈サーガ三択伝説・炎のレジェンド』のノリとセンスはすさまじい。「T・田中研究所（木内研究所？）」の『拷問マスター』の発想とパワーには恐れ入る（恐れ入谷のプリゴージン）。「T・田中研究所（カマダミアソフト？）」のソフトは、大部分の人が考えているより、ずっと奥が深い。同人としてやるべきことをわかっているし、流行に左右されずやり続けている。
③べつに気にしてないが（表現の手段として行き着いたなら、しょーがない）、ユーザーのニーズを逆手にとる（もーかるから、とか）よーなコトばっかしてると、そのうち足元すくわれるから、気をつけなさい（現に、すくわれつつある）。
損失補塡も、たまにはいーんでねーですか。
④各マスコミで、同人ソフトがとりあげられ、このシーンがオーバー・グラウンドに浮上しつつある。そのため、同人を食いモノにする怪しい連中が増えつつあるのも事実。あえてマスコミを利用するのは、かまわない。だが、洗脳されてはいけない。生き馬の目を抜くこの世界で生きていくには、自分にとって有益なことをかぎわける力が必要。戸じまり用心、火の用心。
⑤自分自身の規範にしたがって自覚をもち、拘束されることなく、創造的な表現を発表する場。その過程の行き着く先が「おたく」と呼ばれるものなら、勝手に呼べ。なんでも言葉で言いくれると思っている者※には、永久に理解できない世界だ。
（※自分の理解不能なモノを拒絶し、排除するために自分の知っているモノ（言葉）にすりかえる作業のコト）

■その他

生意気なことばっか書いてすみません。それと字がきたないのは生まれつきです。

## STUDIOめんたんぴん

※（　）内はサークルのメンバーによる補足

■サークル編

①26歳。実働5人。
②8年4か月。
③高校時代の仲間がマージャンをするため結成した。
④通販処理がたいへんなこと。
（プログラマーが1人しかいない）
⑤作品がコミケ前日ぎりぎりにあがった時。
（麻雀している時！）
⑥楽しくスケベしているところ。
（ほかは負けてる！）

■通販申しこみ編

①じつは、女の子から申しこみがきた。

■ソフト開発編

①みんな社会人なので、時間がない。誰かさんが××さんの追っかけをして、北海道に1週間も行ったりして、よけい時間がない…。
（そうだよね…）
②とあるメンバーは、うれしそうに縄のCGを描いています。
（ほっといてくれ！）
③マニア倶楽部。
（あと、スケベなビデオとか…プロレスのビデオとか…トルーパー大全集とか…）
④PC-286VG。PC-9801RX（こうたろう）。オムロンHR7R。GT-6000。
（PC-9801RX21は、なかばクズ鉄化していたのを某I君から強引に借りてきて使っている！）
⑤「Z's STAFF Kid98 Ver.3」「LALF（PC-88の時）」。
（昔は、「ダ・ビンチ」を使っていた…あ、なつかしい…）
⑥私は、プログラム担当じゃないのでわかりません。でも、たぶん、担当のK君は、独学でやったと思います。ちなみに、私が読んだのは、『MS-DOSって何ですか？』という本だけ…。
（私も違います）

■コミケ編

①いつも売り子が1人しかいないこと。




（そーだ！　そーだ！）
②スペースは、落ちたことがないのでわからない。作品だと、かならず、代わりに違う作品が出てたりなんかする。

■青年の主張編

①『W・I・Tクエスト』「SIMOON」。笑えた。
②あまりゲームをしないので、わからない。
（そうなの…あまりげーむはやらないの）
（ゲームやるならファ○コンよねー！）
③個人の自由。好きな人は好きでいいし、嫌いな人は嫌いでかまわない。ただ、他人に自分の意見を押しつけるのはやめて！
（うん…いいこと言うなあ…ザブトン1枚あげよう！）
④べつに困ったことありません。
（困ってます。1年前の新作を載せるの

.用しているハード⑤ソフト開発に使用しているグラフィックツール⑥プログラムの勉強方法＆よく使った参考資料（本）など■コミケ編①コミケ出展時の苦労、および失敗談②オチた時の対処法■青年の主張編①他サークルのソフトで、スゴイ！と思ったもの②市販ソフトについて③Hソフトについて④現在のマスコミ（含む一般誌）の同人ソフトのとりあげ方について⑤同人ソフト、同人誌について■その他

# 同人サークル ホンネの本音あんけーと

はやめてください）⑤自分の好きなことをする。外からの圧力をかけるんじゃない！

■その他

じつは、やおいソフトが出したいのだが、みんなに反対されている…。

## G'ソフトウェア

■サークル編

①22歳。7人。②1年4か月。③なりゆきというか、私自身がどうしても作りたいゲームがあったので、それをプログラマーに話したら、こんなありさまになっていた。④事務関係が、ぼく1人なので（しかも社会人）、通販の処理はたいへんです。一部の人には、たいへんご迷惑をおかけしました。⑤パソケやコミケで、お客様から、前のはおもしろかったよ、とか言われると、本当にうれしいです、はい。⑥すべて。

■通販申しこみ編

①やっぱり、宛名カードは入っていてほしいですね。あと、住所とソフト名だけっていう、そっけない申しこみが多いので、なんかコメントとかおたよりがあったらいいなと思います。

■ソフト開発編

①いつも完成が予定ギリギリなので、デュプリなんかは死ぬ思いです。②好きなことですから、いつも楽しい。③「ガイナックス」のパソゲーはよく参考にします。アニメ雑誌や女性週刊誌、エッチ本など、あげればキリがありません。④PC-98。オムロンのハンディースキャナ（以前は、直接マウスで描いていました）。⑤「Z's STAFF Kid98」「エスキース」もときどき…。⑥プログラマーは外注です。

■コミケ編

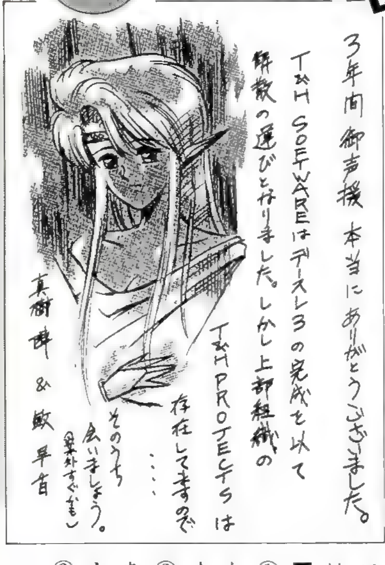
①『萬くんを追え！SG』というPC-98版のクイズ・アドベンチャーがオチました。今回のコミケは、いまイチ、パッとしなかった気がします。②グラフィックは、ほかにまわし（グラフィック集にしたり…）、あとはほっときます。

■青年の主張編

①『メタルホーク』はすごいと思いました。どこのか知りませんけど。②通信を使ったゲームなんかあったら最高ですよね。たとえば、スポーツものなんかで。③べつにかまわないです。Hソフトで変な偏見持たれる必要もないし、持つ必要もないです。おもしろければ、それでいいじゃないですか。④このようなすばらしい本がどんどん出てくれるといいですね。辰巳出版さん、もっともっとがんばってください。ビデオも出しちゃえー ⑤もっと、みんながんばれー。でも、それで生計たてようとか、営利目的ってのは、ちょっと腹立つけど。

■その他

グラフィック、音楽、プログラマーなど、もっとスタッフを増やしたいので、何でもいいからどなたかご一報を！




## Soft House TODO

■サークル編

①26歳。2名。②4年と5か月（たぶん）。③なんとなくできた感じです。最初はコミケに出るため。④あらゆる点で苦労は多いです。開発が思うようにいかない（絵描きとプログラマーのスケジュールも合わないし）、通販がめんどくさい、即売会に出るのがたいへんとか。⑤最近、疲れてきました…。⑥楽しんでもらおうという姿勢だけは負けないつもりです。1000円とるなら1000円とるなりの努力をしなければ。

■通販申しこみ編

①通販トラブルならかなり多いです。「住所がない」「名前がない」。最近郵便振替に替えましたが「口座番号が違う」（これは本当にあぶない）、「加入者名に作品名を書く」「手数料を勝手に相手先払いにしてしまう」。

その他には、人の都合も考えず「1週間たってもまだこない」といってくるヤツとか、数え上げればキリがありません。あまりのマナーの悪さに、いっそ通販なんぞはやめてしまおうと思うこともありますが、地方の人にとっては、手に入れる方法がそれしかないと思えばこそ、続けています。

■ソフト開発編

①プログラマーの尻叩き！これにつきます。②開発中はちっとも楽しくはないですが、完成した作品に反応が返ってくるのは楽しいです。③女の子の絵を描く時は、写真を参考にしたりします。加えて、ハードなトコはウ○本やらビ○本やらア○ルトビデオやらが参考資料になります。『桃太郎』シリーズの場合、永岡書店のアニメ絵本がかなり資料になっています。④2名合わせると、エプソン機3台、X68K2台、絵描きは、GT-4000を使っています。⑤「Z's STAFF Kid98」。⑥回答不能。

■コミケ編

①最近Hものが問題になっているので、ディスプレイができなくて困ってます。はだかが出せないんじゃ、お客は何のソフトだかよくわからないでしょう。②「落ちました」看板を作ってあやまる。



アンケートの質問■サークル編①メンバーの平均年齢と構成人数②サークル歴（年数）③サークル結成の動機④サークル運営上、苦労する点⑤サークル活動の楽しさ⑥ここだけはほかのサークルに負けないという点■通販申しこみ編①通販の申しこみで困ったこと■ソフト開発編①ソフト開発で苦労する点②ソフト開発の楽しさ③シナリオやキャラクター・デザインを考える上で参考にするもの④ソフト開発に使っ




■青年の主張編

①今までは「ユニークス」(現、非津死会)のギャグセンスに感心してましたが、最近はちょっと低調気味ですね。ちゃんと作っているという姿勢では、「アナンデュール(プロジェクト)」がいちばんでしょう。

②同人ソフトをそのまま市販にして売るのはやめてほしい。あれはあまりに人を馬鹿にしている。

③同人ソフト＝Hソフトと思われては迷惑という考えの人が多いようですが、Hソフトがひっぱらなければここまで伸びたでしょうか? 同人誌におけるH本についても同じことが言えます。三大欲求のうちのひとつを満足させて何が悪い、という気になります。Hだろうがシューティングだろうが、おもしろくなければお客は相手にしません。そこを勘違いしているサークルも多いでしょう。私に言わせれば、ひがみ以外のなにものでもありません。

ただし、Hだということを逆手にとって、グラフィック数枚のものを1000円で売りつけるようなサークルがあることは悲しいことです。

④とくに意見はありませんが、サークルの住所をまちがえるのだけはやめてほしいですね。事故がおきるだけです。肝心なところ(住所、価格)は入稿前にサークルにチェックさせるのが正解だと思います(『テ○ノポリス』編集部は昔からこの方法で対処しています)。以前某雑誌で、住所にまちがいがあって、はなはだ困りました。

⑤好きなことをやっていて、好きな人が買ってるんだから、誰にも文句は言ってほしくないですね。

## CITY BOYS PROJECT TEAM

■サークル編

①16歳。6人。

②1年2か月。

③この本(『同人ソフト大集合パート3』)を見て「レベル高いなあ、じゃ、やってみっか!」という感じで始めた。

④学校とサークルの両立、時間(受験生だから)。

⑤自分のプログラム技術が少しずつ上がってきて、お客さんも喜んでくれたこと(即売会では、いい人が多い)。

⑥アイデア、行動力、人情の三拍子!

■通販申しこみ編

①送る時は、自分のプロフィール、写真などを入れてもらえると、個人的にサークルの人に気に入られると思う。また、感想はかならず入れよう。どのサークルも、みんなの感想を待ってるんだよ!

■ソフト開発編

①メンバーが遠いので、電話代には苦労します(現に、うちではン万円の請求がきた)。

②何もかもが楽しいです。あがった時の感動は今でも忘れない。

③アイデアを追求するには、国語を勉強して、自分で小説などを書くといいと思います。

④ヒ・ミ・ツ♡

⑤「LALF」1本です。セルがまたすごい!

⑥まわりに作れる人がいなかったので独学です。本は無数に買いあさりました。

■コミケ編

①ゲームをやってもらっていたら、突然エラーが出た(笑)。(無料で交換しています。Ver1.0を持っている人がいたらVer1.2にします。)

②ひたすら、あやまりまくって割引する。

■青年の主張編

①『METAL FORK』(『KUNI-Soft』)。拡大縮小回転がすごかった。

②たしかに市販ソフトは、レベルも高いし、おもしろいけど、9800円とか、1万2800円ていうのは、中高生には買えないだろう。でも5000円くらいになれば、みんな文句も言わないと思う。

③ふつうのソフトも出しているサークルには、私は文句はひとこともないが、Hソフトだけ出しているサークルには、賛成しないな! なんとなく金もうけみたいで、やだ。コミケ、パソケには小中学生、お父さん方、女の子(笑)などがきているので、画面写真は出さないでほしいと思う。

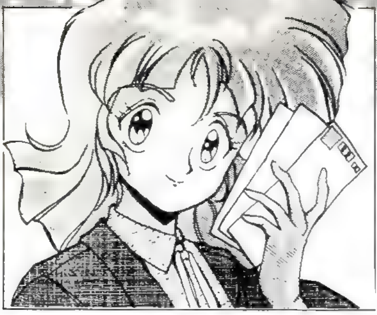
④同人ソフトは、まだPR不足だと思う。『テク○ポリス』、この本以外にも、いろいろPRしてほしい。

⑤知らない人から見ると、オタクとか見られがちなので、世間の人には同人ソフト、同人誌のすばらしさを知ってもらいたいものです。

■その他

現在「CITY BOYS PROJECT TEAM」では、メンバー募集中です(PC-98、88)。グラフィッカー('92年からは、原画でもOK)。MUSICの人(作曲ができて落とせる人)。Z80、8086を教えてくれる人。





## ルールを守って安心通販!!

# 同人ソフト♡購入のおきて

ほしいソフトが見つかったら、お次はいよいよ通販で申しこみ……と、その前に、もう一度通販のルールを確認しよう。せっかくほしいソフトが見つかっても、通販の方法をまちがっちゃ、ソフトは手に入らないもんネ。しっかり読んで、正しく送りましょう！　ね♡

### 教育的指導

1 定額小為替には、何も書きこまないこと。

2 自分の住所、氏名は、ていねいに読みやすい字で書くこと。草書、行書、略字はダメ（読めなかったら、サークルさんだって送るに送れないゾ)。

3 同封する紙には、自分の住所、氏名、希望するソフト名、対応機種、メディア(5インチか3.5インチか）を漏らさず明記すること。また、そのソフトのことを何で知ったのか（雑誌名、書名、イベント名など）も書き添えておこう。

4 宛名カードや封筒(送信用、返信用含めて)の鉛筆書きはやめよう。コスレて読めなくなるからネ。

5 封筒にそのまま現金を入れるようなことは、絶対にしてはならない！

6 送り先の住所、氏名、サークル名はくれぐれもまちがえないように。また、宛名の最後にかならず「御中」と入れること(常識ダ)。

7 切手を貼るのを忘れずに。

8 封筒の裏に、自分の郵便番号、住所、氏名を書くこと。

9 難しい名前、地名にはフリガナをふること。

### 基　本

1 ほしいソフトを探す。

2 ソフト紹介ページに記載してある申しこみ方法をよく読んで、必要なもの（定額小為替、要件を伝える紙、宛名シールなど）をそろえる。

3 2の材料を封筒に入れて投函する。

4 ジーっと、待つ。

サークルのみなさんは、べつに本業をもって活動している。だから、ものすごく忙しいのダ。早く遊びたい気持ちはわかるけど、すぐにソフトが届かないからといって、頭にきてはいけない。最低でも3か月は待つ覚悟で、ジックリかまえるべし！　また、速達で申しこんでも、ソフトの発送が早くなることはほとんどないゾ。ただ、あまりにも遅いようだったら、問い合わせの手紙を出してみるほうがいいかもネ。

5 ソフトが到着したら、思いっきり遊ぶ。

6 遊んだ感想を送る。

ここがおもしろかった、こういうソフトを作ってほしい…など、何でもかまわない。キミが素直に感じたことを、手紙に書いて送ってあげよう。サークルさんの多くは、ユーザーの感想を聞きたがっているものなのだヨ。






# SPECIAL THANKS

皆様のご協力に深く感謝いたします。

暗黒媒体ソフトウェアーズ
概念出版
きゃらめるりぼんsoft
シクスティーンズ
スタジオK2
電脳部隊SCHEMER
闘沙仏ソフトウェア
はあど・しゅ〜る
ぱそこんさ〜くる L.P.S
秘密結社YACHI
まいたけ技研
Atsic
CITY BOYS PROJECT TEAM
EXCEL SOFT
G-SCAN・USSF
G'ソフトウェア
INTERPRETER SOFTWERE
Justice
K・D・D(兄弟堂)
M&A SYSTEM
M-DASH Software
Meta Dyne
M・I・N
M・M・K
POP Software
PROCEED
RAMBLE・DOTS
RISING FORCE
S-KEN SOFT
Soft House TODO
SSS-BREAK-CHAMBER
STUDIOめんたんぴん
T&H PROJECTS
TKO soft
TSUKKA software
YAMACO Software Products
Ys-SOFT
WAX-G2

## STAFF



●Publisher&Editor-in-Chief／金子陽一●Editors／武田光知、高橋栄造、中村　建●Co-ordinator／岩沢雅之●Writers／AKEMI、石丸敬治、伊藤佳代子、大江戸駿三、奥村茂樹、オフィス・ティー・ツー、紀伊國屋文左衛門、原チャリキッド、高円寺秋佳、鈴木潤一、伊達波瑠雄、堀　良江●Contributing Editor／蒲田行子●Illustrators／伊集院たつる、武田うずら、練馬のチャー、花咲桃樹●Art-director／岩崎隆介●Designers／スクエア、白井典子●Photographers／笠原修一、正影秀明●Cover Illustrator／南辰真

●発　行　平成4年2月25日　第1刷
●発行所　辰巳出版株式会社　〒160　東京都新宿区新宿5-18-20　電話　03(3208)8701(代表)
●発行人　金子陽一

快進撃のシリーズ

**発売中**

# パソコン美少女ゲーム最前線 パート5




## まったなし!!の特選美ゲーム20本



アソコンすうぱあスペシャル●14

**定価750円**（税込）B5判108ページ

『ポッキー2』『電脳学園Ⅳ』『FOXY2』など20本の特選ソフトを収録●究極のインデックス「美少女CGコレクション」●フェアリーテール&アリスソフト原画担当者入魂の描き下ろしピンナップ●おもしろくてためになる「開発秘話」などなど…この興奮がキミをとらえてはなさない!!



▲CAL　©バーディーソフト

## もうすぐ会えるね。



▲SHANGRLIA　©エルフ

2月上旬発売予定

アソコンすうぱあスペシャル●17

## パソコン美少女ゲーム最前線 パート6

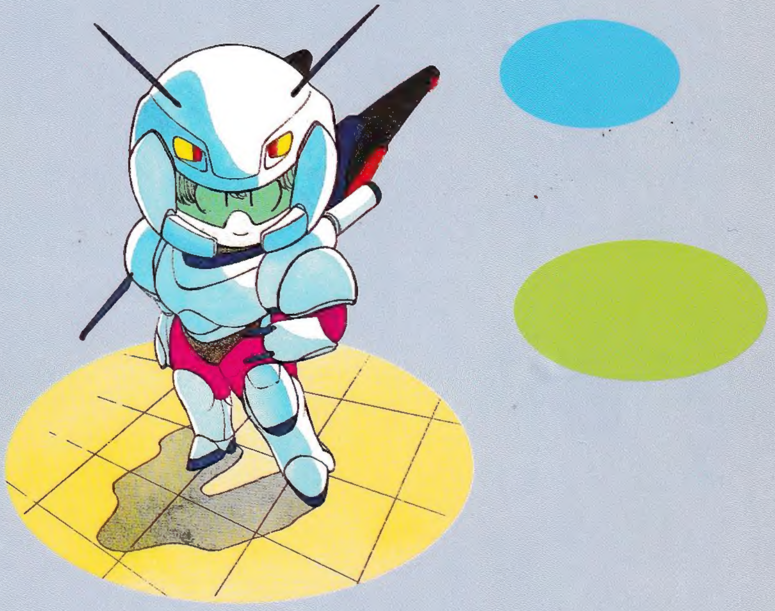
**予価750円**（税込）B5判108ページ

『ドラゴンナイト3』『きゃんきゃんバニー・スピリッツ』『ランスⅢ』など話題作いっぱいのゲーム攻略本シリーズ第6弾。いっしょうけんめい作ってるから、わくわくしながら待っててね!!

辰巳出版

# 同人ソフト大集合

## パート
## Part5



アソコン すうぱあスペシャル●16 同人ソフト大集合 Part5

平成4年2月25日第1刷発行
編集兼発行人・金子陽一 発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5丁目18番20号
電話・03（3208）8701（代表）



定価
750円
（本体
728円）

雑誌 61453-44
アソコン・ブックス

T1061453440750

1992 Printed in Japan

同人ソフト大集合 Part5

保存版！おもしろパソコンソフト通販カタログ＋α

辰巳出版